电子游戏广场

GAMEPLAZA



新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

POINT 世纪巨献

《电子游戏一点通》





菜鸟的良师、高手的益友！

《电子游戏一点通》第一辑好评热卖中！

《电子游戏一点通》第一辑经过"电子游戏与电脑游戏工作室"长期策划并精心编辑现已隆重面市，并获得了广大读者的好评。目前《电子游戏一点通》第二辑正在加紧制作，吸收了读者们反馈的意见，相信这一次能给大家带来更为震撼的惊喜！

第一辑内容

1. 介绍最新游戏的精彩动画片段——《燃烧战车 2》、《保镖》的精彩画面。
2. 披露 SUMMY 的超热门 2D 格斗《罪恶克星 X》全角色连续技。
3. CAPCOM 格斗游戏日美大赛尽显各路格斗豪杰之本色。
4. 在经典回顾中收录了电影版《STREET FIGHTER》的经典 MTV。

《电子游戏一点通》第二辑锐意制作中！

内容丰富 VCD ＋ P80别册 超值享受



定价仅为 8.50 元

千万不要错过哦！

欢迎邮购
《电子游戏一点通》

每本定价：8.5元整 另加邮费2元
订阅全年 总计：102元整 免收邮费！

100085
北京清河邮局062信箱
《电子游戏一点通》编辑部

您可以 ←这样
也可以 ←这样



(010)62924382

咨询方法

1	0	0	0	8	5	中国人民邮政汇款通知

汇款金额	人民币(大写) 拾元伍角整
收款人详细地址	北京市清河邮局062信箱
收款人姓名	邮购部
汇款人详细地址	北京市西直门内大街12#
汇款人姓名	张恒　要 否 航 空

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留空隙

汇款人简短附言：邮购《电子游戏一点通》

邮政编码

电子游戏广场(26)

——电子游戏与电脑游戏工作室编



新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场.26/电子游戏工作室编.—乌鲁木齐:新疆青少年出版社:克孜勒苏柯尔克孜文出版社,2001.4
ISBN 7-5374-0256-6

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第19663号



电子游戏广场(26)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路100号)
山东新华印刷厂临沂厂
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字
2001年4月第1版 2001年4月第1次印刷
印数:1-8000册
ISBN7-5374-0256-6/G·60
定价:10.00元

GAMEPLAZA

第二十六期

攻略大特辑·樱花大战 3 ……………………4

來自空中的威胁 负责人——E·T

Vampire Night ……37
夜想曲 ……38
卡片召唤师 ……40
Culdcept Ⅱ ……42
安度尼西亚 ……44
婆娑罗原画 ……45
ONI 零 ~复活~ ……51
勇者斗恶龙怪物篇 2 ……63

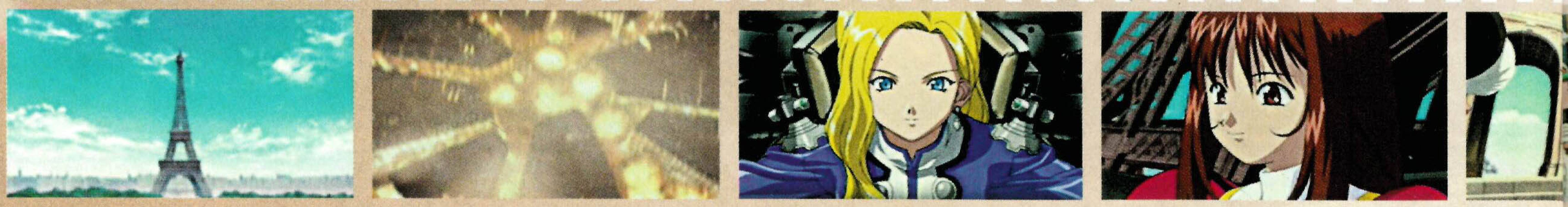
冒险者乐园 负责人——CLOUD

EG ……74
Wild Card ……76
最终幻想Ⅱ ……78
AFRAID GEAR ……80
勇气传说 新章 ……81
阿依西亚 ……90
金手指 ……100
机动战士高达 ……102
超级机器人大战 α 外传 ……103
剑与魔法世界的词语的解释 ……105

高达地带 负责人——PALADIN

雷曼 ……110
魔剑爻 ……112
装甲核心 ……114
祈祷之丘 ……116
纹章传说体验版 ……117
超时空要塞 M3 ……121
AERO DANGING i ……133
幻想水浒传外传 2 ……137
Sister Princess ……138
幕末降临传 ……142

电子游戏广场



攻略大特辑



也许是让所有的FANS都等急了吧，也许三年的等待真的是太久了，当又看到那熟悉的花之世界的时候，我们确实有些难以抑制自己激动的心情。《樱大战3》出现在编辑部的那个时刻，不知何时飘落的樱花雨告诉我这是北京的春天来了，对了，是特别为游戏迷们准备的春天吧……

所有的樱花迷们，你们的心情也一样激动吧。拿到光盘的那一刻起，负责攻略特辑总合的DARGON眼里冒出的蓝光就让人感觉到了编辑部灼热的斗魂。为了尽力打造出最好最完整最快速的攻略，工作室在一瞬间把资源和人力进行了有效的整和。“ONE ON ONE”式《樱大战3》攻略作战计划确立。自此以后的数个白天黑夜，整个编辑部里就都是艾利卡那动人的笑脸和那首悠扬的片头曲……然后，寻找资料，然后，设计版式，然后，撰写攻略，然后，总合编辑，然后，就是现在看到的，这个长达三十多页的攻略大特辑。

我们想做的，是一份实用而有趣的攻略，全力以赴的结果使编辑相信这个三十多页的大攻略有着切实的帮助和时效性，相信这绝对将是在第一时间送到读者手上的，国内完全原创的小说式《樱大战3》攻略，并且因为是ONE ON ONE(一对一)作战，所以可以足够详细的写出每一个女主角的故事和结局，艾利卡，歌妮歌，姬丝露，洛贝利亚，北大路花火，这些可爱的女孩子将会活生生的从文字里站起来，你会了解到她们为何哭，为何笑，她们的喜悦和悲伤，当然，还有她们对你天真美好的爱情……我们想做的，不仅仅是一份实用而有趣的攻略而已。

何时，再有樱花雨呢？

サクラ大戦3 Sakura Wars
～巴里は燃えているか～

机种：Dreamcast
厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：GD－ROM×3
对应周边：震动器





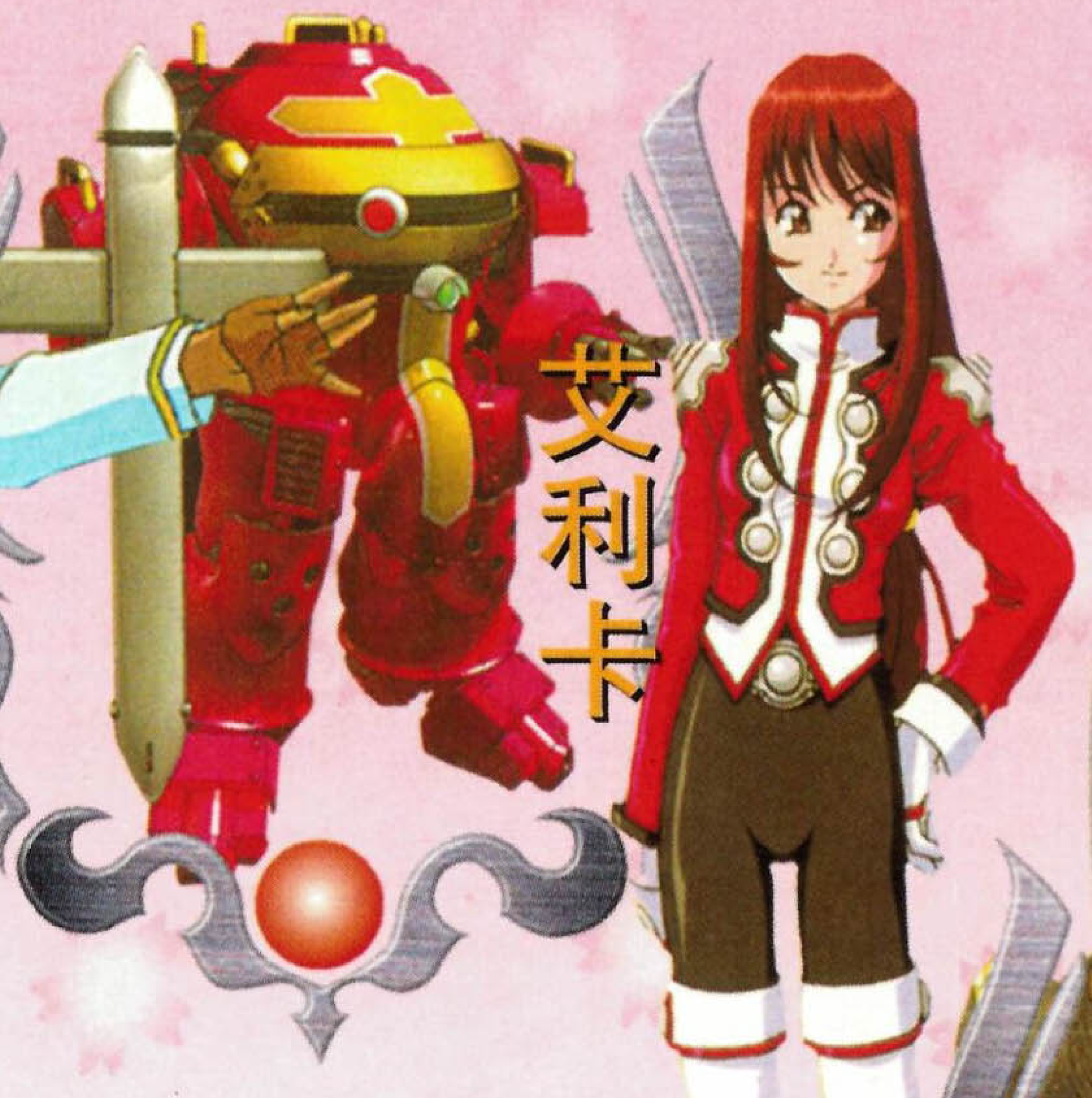


巴黎华击团战斗成员介绍

在海军士官学校毕业以后被派遣到帝国华击团任花组队长。在战斗部队帝国华击团解散以后回到海军部队。在海上进行了一年的训练以后，大神于太正 14 年再次任花组队长并消灭了震惊帝都的黑鬼会。在取得了众多优秀的成绩后大神的能力得到认可，他从少尉晋升为中尉并被派遣留学法国。



大神一郎



艾利卡

性格开朗、活泼，具有信仰心，为自己能给他人服务而感到喜悦的少女。但是因为她的身世，所以经常对周围的事情感到迷惑和不安。

她的兴趣是朗读圣经和对神祈祷，帮助别人，还有用机关枪射击。

祖母是法国人，从小在国外生活，她不知道日本的情况。但是却非常擅长书法、弓箭，喜欢读书。

现在她作为日本留学生住在从很久前就交往的梅尔布鲁家中。

她平时非常安静，总是面带微笑，不反驳别人的说话，是个典型的日本少女。

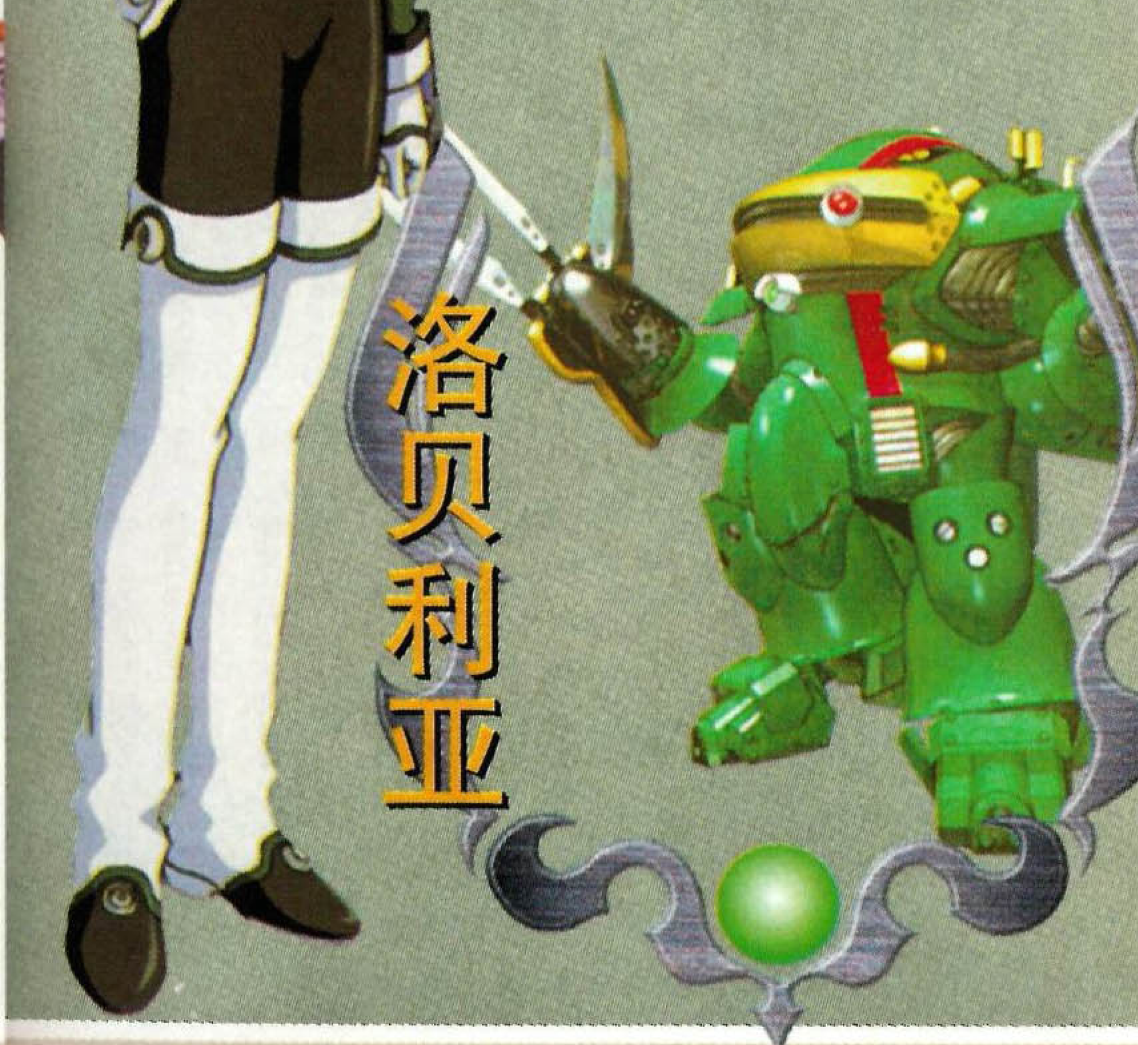


北大路花火

巴黎出现的最恶的恶人。

如果把她干过的偷窃、爆炸等案件加起来的话，可以判她入狱 1000 年以上。

这些恶事对她来说不过是家常便饭，为了达到目的她可以不择手段。



洛贝利亚



姬丝露

出身正统的公爵家族，是布鲁格尔家的小姐。

外表漂亮，自然流露出高贵的气质。心里继承贵族的血液，顽强、勇敢、高傲。

因为优越的地位和出身贵族家庭，所以她对外国人和普通人有时过于傲慢。得意的武器是战斧。

越南出身的少女，移动马戏团“西鲁克·德·优罗”的成员。

晚上她在舞台表演魔术，白天在市场帮忙。任何时候都微笑的家伙，非常受大家的欢迎。

虽然年纪很小，但是性格刚强，自称是大神的保护者。



歌妮歌



自由移动的舞台 [剧场&街道]

转也转不完的移动场所！

这里为大家介绍在冒险模式中发生的事件，自由移动中大神可以到达的剧场和巴黎的街道，便于在游戏中很快上手。

当然这次介绍的并不是所有的可能移动到的场所，只是其中经常使用的一部分而已，即使是这样，这里介绍到的场所也比前作大大增加，就是说自由移动中的事件出现机率也增加了。



◀大神的房间，也就是主人公的房间，这里没有什么秘密可言。

巴黎华击团的根据地

香奈尔歌剧院

剧场巴黎华击团的根据地。

中间是用来演出的舞台，围绕着舞台有很多房间存在。在这些房间中也许有通道可以移动到格纳库和作战指令室……

下面我们就去看看剧场中的一些常用房间的作用。



大厅

阳光照射下明亮的大厅。这里有很多绿色花草，它们“永远”地开放。



◀在大厅与姬丝露对话，她问你要到哪里去。看上去这里是与其他成员碰面的地方。

卖店

在舞台侧面卖商品的地方，在那里有在当售货员的美女。



▶这里有很多客人。那里的客人手里拿着人物纪念卡片，难道这次也可买到吗?!

乐屋

表面上看是演出和演员换装化妆的地方，但实际上……



▶剧场的乐屋，巴黎花组出演者在这里化妆，不过当有任务发生时会有怎样的变化呢?

舞台两侧

舞台大幕的两侧，是一般的观众无法进入的区域，但是大神可以随便出入。



▶巴黎华击团的成员表面上都是歌舞团的演员，这里的她们展现出来的是演员的一面。

一层观众席

舞台前的观众席，为了观众进食还准备了桌子。舞台上演出的是华击团成员。



◀从舞台的全图还可以看到观众席两边有台阶，这么说观众席分为两层了。

秘书室

歌舞团团长的秘书室，如果有任务的话首先要来这里报到。



◀这里能够看到高级的桌子和地板，房间也非常宽敞，但实际上是为了掩人耳目。

浴室

位于剧场的地下，是剧场人员专用的浴室，像以往一样是有故事的地方。



◀本作中的浴室也很健全，还可以偷窥吧……大神是不是还有常去浴室的习惯呢?

原装限定版附送的纪念品也会在游戏中出现！

与原来游戏完全相同，限定版附送的纪念品会在游戏中以特殊道具的身份出现。这次限定版分为两个种类，价格稍贵的是附送专门定做的八音盒（DRAGON 就买了一个这样的版本），另外一种是对应“樱花大战 3”的专用记忆卡。当然游戏中的这些特殊道具出现的话也是需要事件来引发的，不过这些事件不会影响到游戏的主干流程和个别角色的攻略，这一点玩家倒不必担心。

当然得到这两个特殊道具的话也会有相对应的特殊事件发生。



◀八音盒自然是从工作人员手中得到。



▶记忆卡是从巴黎华击团司令官手中得到的。

▼特别的道具自然有特别的使用方法，其实只有得到特别道具才能引发特别事件。



美丽的巴黎街道
モンマルトル

通过自由移动从剧场出来就可以进入巴黎的大街了。

地图中间是剧场，周围有将近 20 个场所，下面介绍的是其中最常使用的一部分，通过 DC 的强大机能，在游戏中能体会到身处在巴黎现实生活中的真实感觉。



墓地

位于巴黎大街的边缘地带，那里有很多巴黎人被埋葬。



◀姬丝路在人迹稀少的墓地里，她在这里要做些什么呢？难道她是在扫墓吗？

花屋

这里是巴黎地区的花店，奇怪的是位置竟然在墓地附近。



◀在窗口有很多绿色的盆栽，这里是巴黎人喜欢的地方。也是这个城市著名的一个景点。

广场

这里是巴黎人休息散步的地方，具体的位置是在剧场的后面。



◀充满艺术气息的街道，有很多艺术家在这里创作绘画，还有情侣在长椅上休憩。

教会

这里是见习修女居住的修道院，不过这个教会与 RPG 的教会性质不同。



◀夜里在剧场演出以后，艾利卡白天在这里做见习修女。巴黎花组的成员在剧场外也有家呀。

酒吧

大街旁边小路中的酒吧。在酒吧前面可以经常看到我们的队员。



◀她好象很喜欢这个地方，并经常在这里出现。那么她喜欢什么牌子的酒呢？

市场

这里是歌妮歌为动物买食料的市场，总是非常热闹。



◀除了食物以外，事件中在这里你会被安排换取动物需要的食物，真是麻烦的工作。

日本大使馆

初次来到巴黎的时候大神拜访的地方就是这里，是与本国政府联系的地方。



◀日本人来到巴黎的话必须到这里来。从画面看好象没有什么人在，那么里面会有谁呢？

警察署

保卫巴黎安全的警察局。对于居住在巴黎的人们来说，是他们的保护神。



◀给人感觉庄重森严。不过这样的组织如果工作称职的话还要我们干什么？

饭馆

传说是全巴黎吃饭最舒服的饭店，非常华丽。可以品尝最好的法国料理。



◀就连贵族也认可的高级饭店。应该可以做出最好的料理来。好象大神也常来这里。

咖啡屋

大神吃早餐常来的地方，具体的地点在大神公寓前面。



◀因为距离公寓很近，所以经常来这里。不过华击团的成员来这里也是要吃早餐吗？

公园

这里什么时候都充满了孩子们快乐的声音。周围有很多树木等自然植被。



◀临河的公园空气也非常清新，令人心情愉快。华击团的成员经常来这里和孩子们嬉戏。

水边桥

临近公园的桥。想要到右下的马戏团的话必须经过这里。



◀位于地图右下河流上的桥。图片中的花火站在桥边上脸色绯红，有什么让她害羞的事情呢？

马戏团

这里是歌妮歌演出的帐篷，同时在没有任务的时候，她也住在这里。



◀歌妮歌演出的帐篷。有很多老虎狮子之类的猛兽，让一般人都感到很可怕的地方。

种类增加、表现丰富的 [LIPS | Live&Interactive Picture System]

在任何情况下都有时间限制的行动实时选择

这里介绍给的是《樱大战》系列中大家非常熟悉的“LIPS”。这是在任何情况下都进行的时间限制下的对话选择系统。

根据决定的不同对今后的剧情进展会有影响。尤其是在决定对话和行动的时候效果明显。LIPS一般在时间限制内回答问题(什么也不回答等待时间结束也可以)，根据特征不同分为下面几种，当然这里也有最新在3代中出现的。





▲看似非常简单，但实际运用起来有一定难度的系统。

不同时间内选择发生变化的 “TIMING LIPS”

虽然也是基本的LIPS，但是当限制时间过半后还没有做出决定的话选择肢会增加新的选择项。

当然，也有相反的现象发生……另外，即使是同一个选择项，根据在前半和后半选择的不同，对手的反映也有变化。是快点回答出来好呢，还是仔细考虑周全后再选择好呢，这些都是视具体情况而定的，真让人烦恼啊。



▲出现这样的选择画面时，是可以等待新选项出现的。

▼不过新的选项就没有那么多的考虑时间了。



在限制时间内按顺序选择回答问题的 “DOUBLE LIPS”

首先在主选择框外面出现新的时间标志条，这是表示玩家拥有的所有选择时间的标志。

这样大家在回答问题的时候就知道自己所剩的时间和所剩的问题了。看着这个时间条给人不回答完问题就不能放松的紧张感的确是以前的作品所没有的，新的系统追加，自然就会给玩家带来新的烦恼。



▲加油! 加油! 用最快的速度来回答。

▼全部正确的话自然会有丰厚的礼物。



需要快速判断的 “CLICK LIPS”

和“DOUBLE LIPS”很相似，只有一点区别。

与连续LIPS出现的“DOUBLE LIPS”相比，这个模式连续做出提问的是作为主人公的玩家。使用光标自由选择物品提问，形式非常自由。值得注意的是，这个模式需要玩家做出非常快的判断，当然判断的正确性也很重要，要不然总是去选择那些带有“敏感”效果的问题的话……



▲最简单的例子就是在纪念品购买店中。

▼这是对玩家速度的挑战，想不想来试试呢?



自由选择回答强弱的 “摇杆 LIPS”

这是《樱大战3》新追加的LIPS模式。选择的回答(语气？)强弱可以通过气条的长短自己选择。

当然，回答的选择项并非只有一个。强弱由方向键的上下来控制，可以说是非常细致的表现形式。如果时间限制到的话，会以当时气条的长短作为你的最后回答，所以说是大声叫喊还是低声下气，这是你的自由。



▲游戏一开始就会有这样特别的选项出现。

▼有时大声叫喊还能赢来好感度的上升呢!





攻略大特辑

樱花大战 3

机种:DC	厂商:SEGA	类型:SLG
媒体:GD-ROM×3	发售日:3月22日	

系统攻略篇

——必胜之路

责编/DRAGON

序　幕

时间为太正——

随着蒸气机技术的飞跃进步、日本本土文化与西洋文化的交流,帝都东京成为东洋最繁华的都市,但是,在繁华 背面却暗中活跃着黑暗的势力……

为了对搞这些邪恶的军事势力,保卫帝都的和平,秘密部队“帝国华击团”结成。

华击团的主力部队“花组”中有6个拥有罕见灵力的少女。平时她们在位于银座的大帝国剧场以“帝国歌剧团”演员身份活跃在舞台上,一旦帝都出现恶势力,她们就会穿上灵子甲胄,光武为帝都的和平而战。

一天,海军少尉大神一郎被任命为花组的队长。

开始时信心一度动摇的大神通过数次战斗和犹如置身在家中的大帝国剧场生活与花组队员间建立起坚强的信任。

花组与妄图推翻政府的黑暗组织“黑之巢会”展开了激烈的战斗,在战斗之后出现在花组面前的是宿敌葵叉丹和被称为帝都怨念般的存在“降魔”。

与葵叉丹这场关乎世界命运的决战终于以帝国华击团的胜利宣告结束,这次世界迎来了真正的和平。

大神怀着对花组深深的留恋返回海军并在军队服役一年。

在海外军事演习和紧张的军事训练结束后,大神参加了太正14年3月在南美举行的外海洋军事演习。回国后他马上收到了再次去花组报到的命令。

似乎帝都再一次面临了某种危机。

实验战斗部队“星组”的两名队员加入花组,战斗力量得到了加强。正确的指挥和8个少女的全力配合迎来了不断的胜利。

经过纷繁的事件和各种危机,帝都华击团—花组将威胁帝都安全的“黑鬼会”消灭,再次保卫了帝都的和平。

太正15年,春。

通过与黑鬼会的战斗,实力得到证明的大神接受命令留学法国。

大神与花组队员告别后前往远离帝都的异乡法国。在那里等待着他的是花之都,巴黎新设立的秘密部队队长的职位……

操 作 方 法

各部分名称以及各部分的基本操作方法:

本游戏为单人游戏。

▽在游戏过程中同时按住A、B、X、Y键后再按下START键后将返回开始画面。

▽在机体连接电源时请不要摇动摇杆和L、R,以免设置调整错误,导致误操作。

主菜单 MAIN MENU

摇杆方向键・方向键:菜单选择

A/Y键:命令决定

B/X键:命令取消

FILE 选择

摇杆方向键、方向键:记忆卡选择/光标选择

A/Y键:决定

B/X键:取消FILE选择画面

游戏冒险时的操作方法

冒险时・移动时的操作方法

START键:系统窗表示/MOVIE画面取消

摇杆方向键・方向键:菜单选择/光标移动

A/Y键:命令决定/移动场所决定/(EVENT CATCH系统时)一定时间内按键可决定事件

B/X键:命令取舍/地图内高速移动

L/R键:信息栏消除

信息(MESSAGE)　A/Y键:全信息表示/翻页

B/X键:全信息表示+消除声音

战斗时的操作方法

START键:菜单表示

摇杆方向键:移动・LOCK ON/MENU的光标移动

方向键:菜单的光标移动↑↓视点变更

←→LOCK ON中的移至下一目标(部队)

A键:普通攻击/必杀攻击(必杀攻击发动时)

B键:必杀攻击发动/解除/积攒

X键:防御

Y 键:回复

L 键:镜头左旋回

R 键:镜头右旋回

L + R 键:视点移动至战斗部队后方

上空命令时的操作方法

※按方向键・方向键:←→换人(移动至下一目标部队)

A 键:移动范围/每回行动的移动可能范围表示

X 键:通常范围/通常攻击的攻击范围(LOCK ON 可能距离)表示

Y 键:必杀范围/必杀攻击攻击的范围(LOCK ON 可能距离)表示

游戏的开始方法

本次的《樱大战 3》为三碟一组游戏。在开始游戏前将磁碟:(DISK1)放人主机。交换碟片时请按照游戏画面指示操作。

游戏开始(GAME START)

开场动完了后即进入开始画面。此时按下 START 键后进入记忆卡选择画面。

记忆卡选择画面

在记忆卡选择画面下可以完成对《樱大战 3》系统文件的作成・拷贝・删除。系统文件是游戏的必需文件，一定要作成之后再进行游戏。

利用方向键选择记忆卡后用 A/Y 键决定。取消命令可通过 B/Y 完成。

选择没有《樱大战 3》的记忆卡后就可制作系统文件了。之后用上下方向键来选择用 A/Y 决定即可。

游戏的开始

使用选择的系统文件开始游戏，这时有确认画面出现，选择决定。

系统文件的拷贝

将系统文件拷贝到其它的记忆卡上。利用方向键和 A/Y 键选择决定将要拷贝系统文件的记忆卡，在系统文件拷贝时会被询问是否执行拷贝命令，此时选择确定。要注意的是系统文件不能被拷贝至正在使用中的记忆卡上。

系统文件的删除

执行命令时会有询问画面出现，选择决定即可。一旦删除后系统文件将不可修复，一定慎重。另外，游戏中正在使用的系统文件无法被删除。

樱大战的数据合体

如果记忆卡上有 DC 版《樱大战》的系统文件的话，可以将《樱大战 3》的系统文件来读取，可能会有意外的惊喜(若是通关的《樱大战》系统文件更好……)。另外，即使合体后原来的《樱大战》系统文件也不会消失。

樱大战 2 的数据合体(同上)

选项(OPTION)

这里可以实现各种设定的变更以及《樱大战 3》与前作系统文件的合体等操作。利用←→选择设定项目，A/Y 键决定。用↑↓在各种设定间切换，B/X 键可返回设定项目。选择“弃る”的话会返回主菜单画面。

カーソル速度：光标速度。游戏中操作的光标有 3 种速度可供玩家选择。

サウンド:声音和音响效果设定选项。

VM 呼び出音:游戏中 VISUAL MEMORY 的声音 ON/OFF 设定。

音声:游戏中台词一话后音 ON/OFF 设定变更项。选择 OFF 可以前闭声音。

ぶるぶるぽく:振动机能有无的设定。

システムファイル选择：系统文件选择。切换至记忆卡画面后可以选择系统文件。

サクラ 1&2 のデータを合体:与樱大战 1&2 的数据合体。切换至记忆卡画面下进行操作。

战斗时的命令

关于战斗部分

战斗部分中，玩家将按照顺序选择已方部队执行“移动”，“攻击”和“防御”等行动命令，干掉地图上的敌人并最后消灭敌人 BOSS。也就是说满足某种条件后过关为目的。如何将战斗导向胜利，是花组队长你的职责所在。

战斗部分的败北条件

战斗中出现下列情况时将 GAME OVER。

1. 主人公大神搭乘机耐久值变为 0。
2. 满足各地设定的败北条件。

GAME OVER 后会出现游戏结束画面，玩家会被询问，返回开始画面或者返回战斗地图再战，利用↑↓选择，A/Y 决定。

战斗部分流程

行动部队被操作行动时，图画下方会有 ARMS(ACTIVE&REALTIME MACHINE SYSTEM)的气条显示。轮到此部队行动时，可以在 ARMS 消耗至 0 之前自由行动。

ARMS 气条

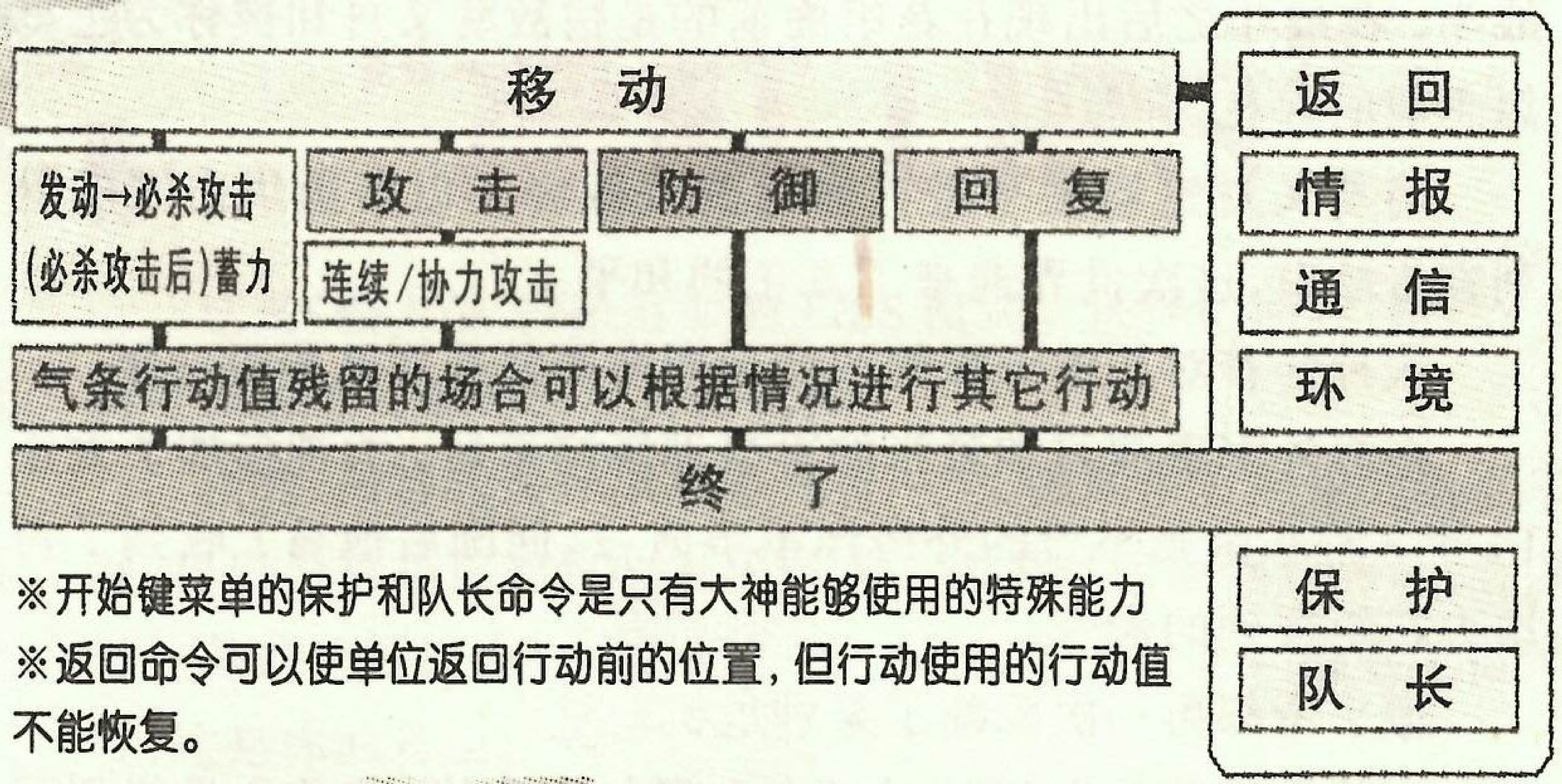
ARMS 气条显示每个部队在每轮行动中可以自由行动的程度，在此条的数值变为 0 之前可以采取任意行动。

消耗 ARMS 值的行动项有“移动”、攻击”、“必杀攻击”、“积攒”、“防御”和“回复”，并根据部队情况的不同而有变化。其他还有“情报”、“通信”和“环境”等开始键呼出菜单选项。

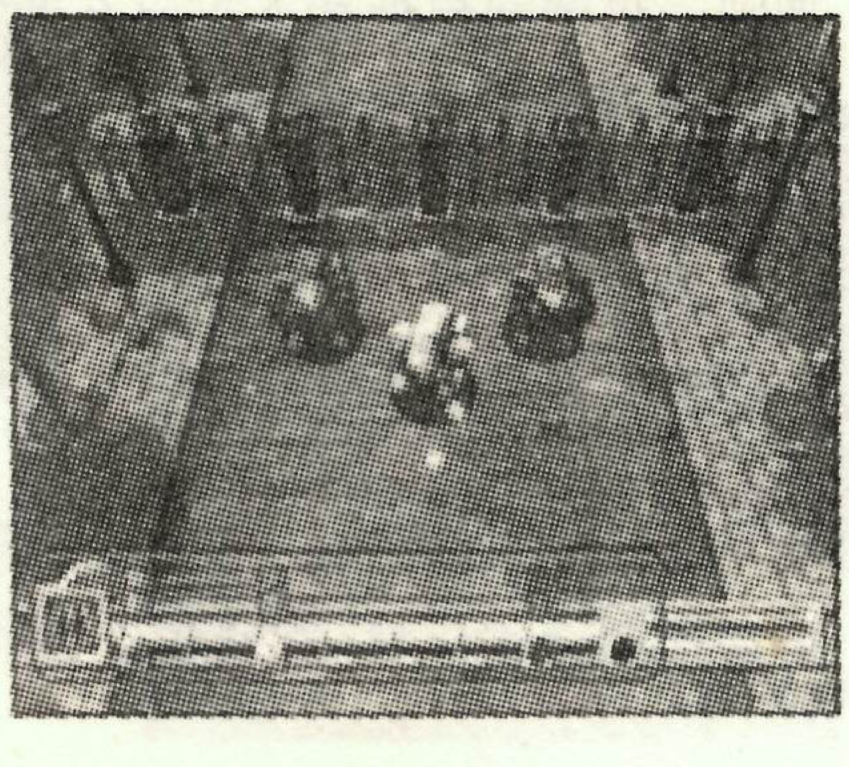
ARMS 气条(行动值)基本分为 7 格，根据信赖度的不同会有变化。

另外，根据“队长命令”设定的作战不同，气条会有变化。

各单位机体每轮行动图



战斗时画面内容及 ARMS 气条行动各项说明



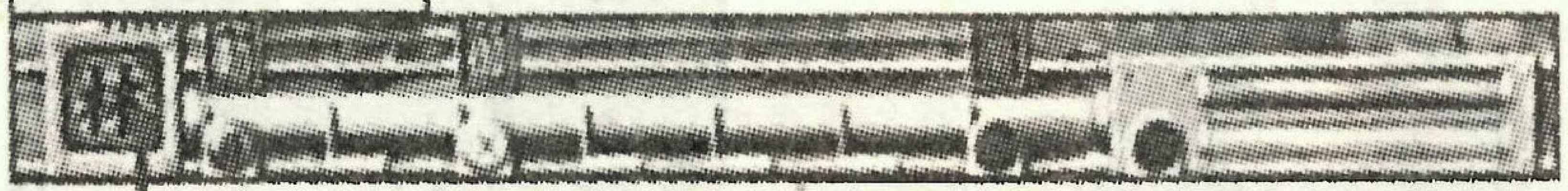
按照行动呼序，在操纵者窗口显示后将表示 ARMS 气条(行动值)。关于各行动项说明见下页。

ARMS 气条：移动和攻击时消费的行动值。行动值变为 0 以后，本部队本轮行动结束。

耐久值：和战单位耐久值变成

0 时将从战场撤退。大神的耐值变为 0 时 GAME OVER。
气合值:此值达到最大状态 MAX 时可发动必杀攻击。

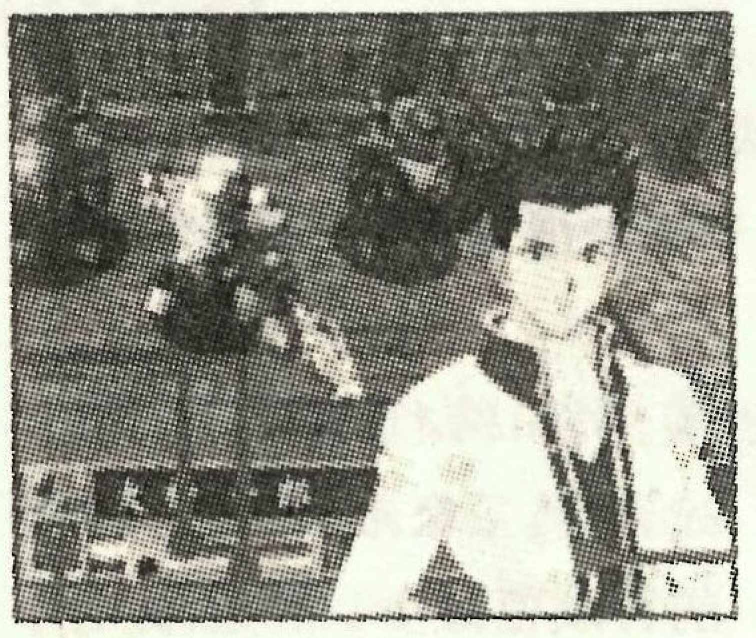
ARMS 具体解释图



这是目前队长的命令具体的解释在下面

※这里指"队长"命令的作战为"林"的场合

移动……在地图上移动。
攻击……各作战单位用武器攻击作战。
发动……发动各单位特有的必杀攻击。
解除……在必杀攻击发动中再次按下相同键后取消,变为通常攻击。
たあ……在必杀攻击发动需要的气事值不足时使用的积攒命令。
防御……防备敌人攻击,进行守备。
回复……给受到损伤的本机体或邻接的其他机体回复耐久值。
※在行动时,如果实行的行动项目所需行动值不足时会变暗。另外,在"回复"的场合,如果大神和各队员机体耐久值为 MAX 时也会变暗表示。
※"发动"后用 A 键执行必杀攻击,这时"发动"项变更为"たあ"。
※根据"队长"命令的作战不同,行动项目的配置场所也变化。

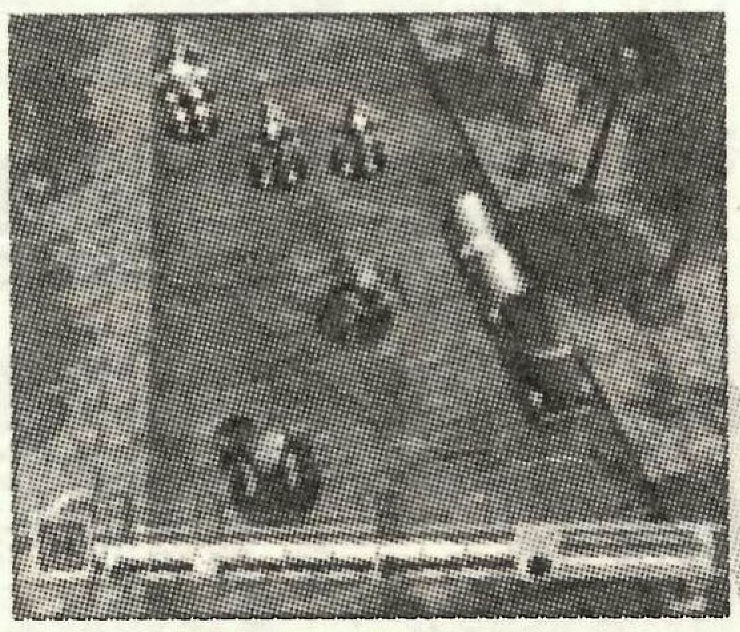


在操纵者窗口确认状态

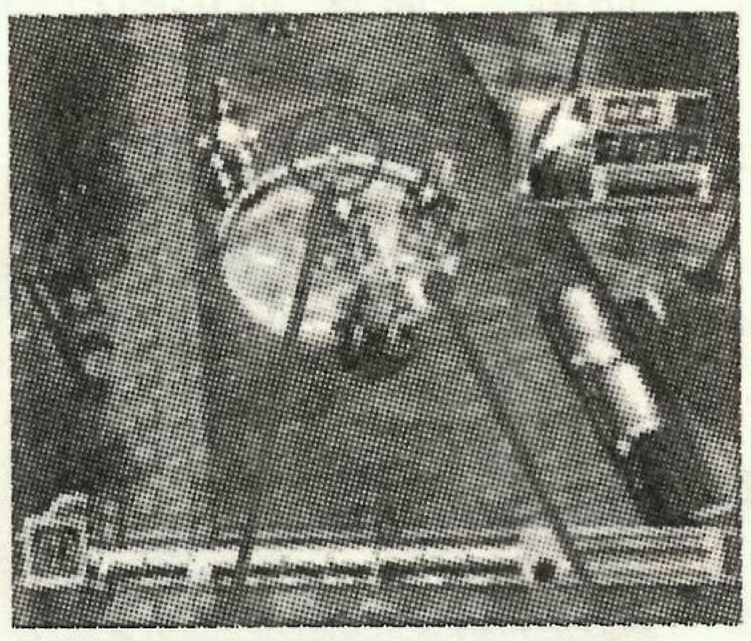
在操纵者窗口有所操纵角色的图表显示,部队的状态在表情上反应出来。

另外,表情也会根据信赖度和现在的耐久值变化。

移动:根据移动距离消耗气条值(方向键)



利用方向键自由控制作战单位,随移动距离增加行动值相应减少。另外,除特殊部队外,在地形变化时有移动限制。落差太大时无法上去,但是在下坡时没有限制。不能移动到已有其它机体地点。

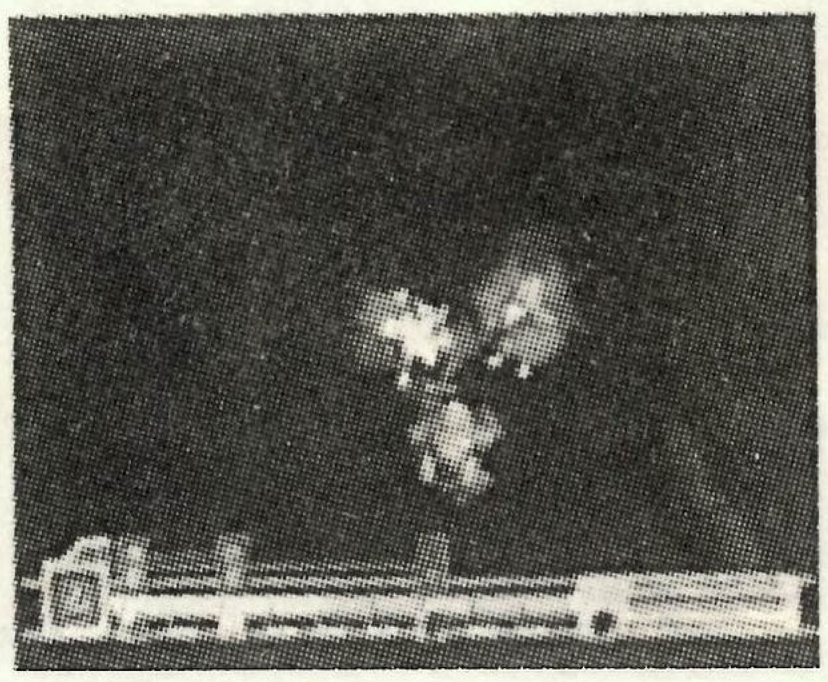


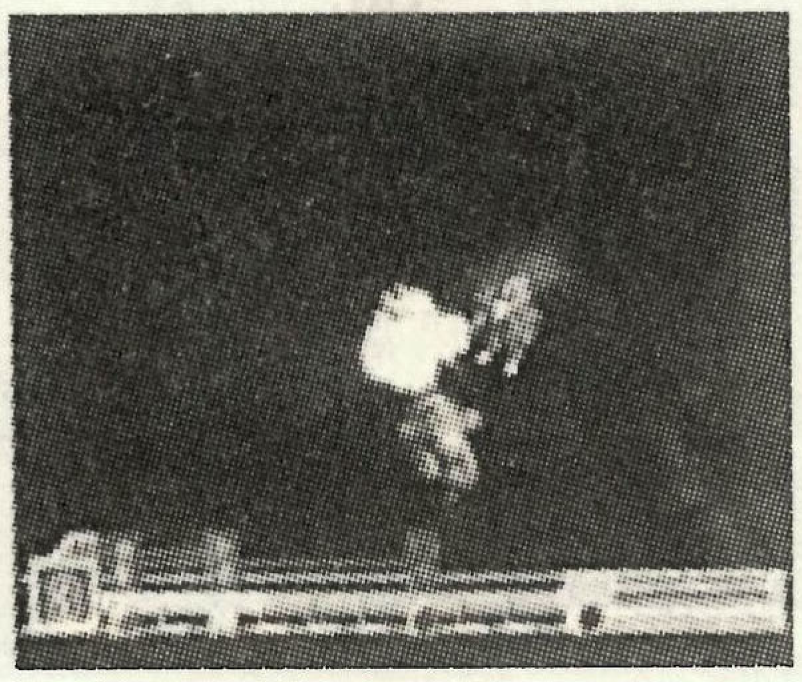
攻击:一次攻击消费一个气条值(A 键)

利用光标锁定(LOCK ON)可能攻击的敌人后有攻击范围晃示。在攻击范围中时选择 A 键会对敌人发动攻击(不同机体的攻击范围不同)。

另外,在攻击范围内有多个敌人时可以用←→在目标中切换选择。

连续攻击:最多 5 加攻击消耗 5 个气条值(连续按 A 键)





一次攻击消费一个链值。连按 5 次最多可以发动 5 次攻击。如果行动值不足,即使按下 A 键也会取消攻击。



协力攻击

花组部队在进行通常攻击时,其他的花组队员偶尔会发生"协力攻击"现象。这时可以给敌人更大的伤害。



友情反击

花组部队受到敌人攻击时,其他队员会发生"友情反击"现象。

可以消掉敌人的 ARMS 气条行动值,同行取消敌人攻击伤害。

必杀攻击:消费一个气条值(B"发动"后 A 键)

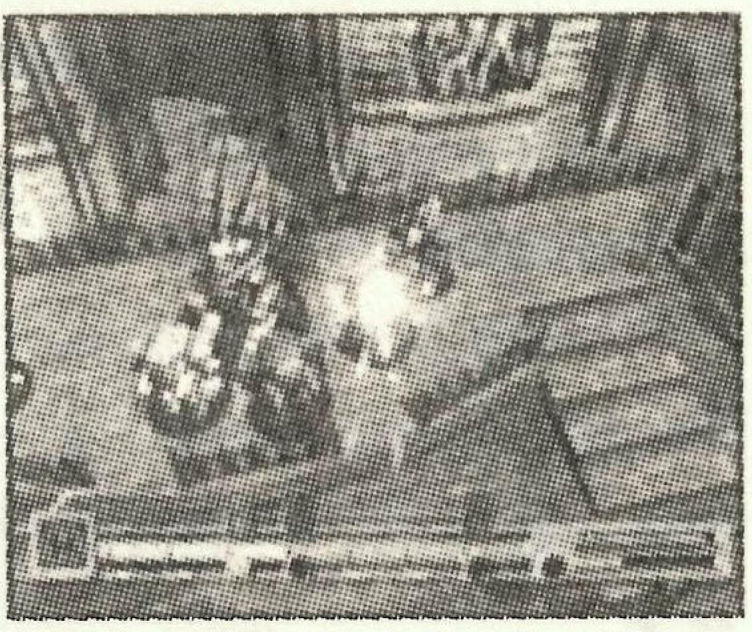


气合值达到 MAX 值时才可以发动的攻击。

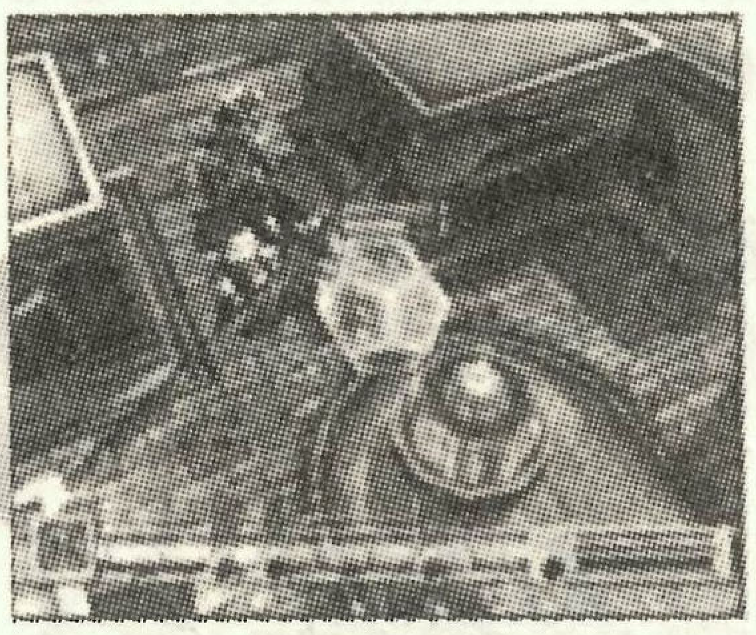
按 B 键使必杀技攻击"发动",必杀攻击范围用红色表示。用 A 键执行攻击命令。即使"发动"后,如果再次按 B 键可取消必杀攻击成为普通攻击。

各部队的攻击效果范围不同,也有以回复作为必杀攻击的部队。另外,发动必杀攻击后气合值变为 0。

たあ(蓄力)(B 键)



气合值没有达到 MAX 时,"发动"选择变为"たあ",按 B 键可使之上升。气合值在受到敌人攻击时也会提高。

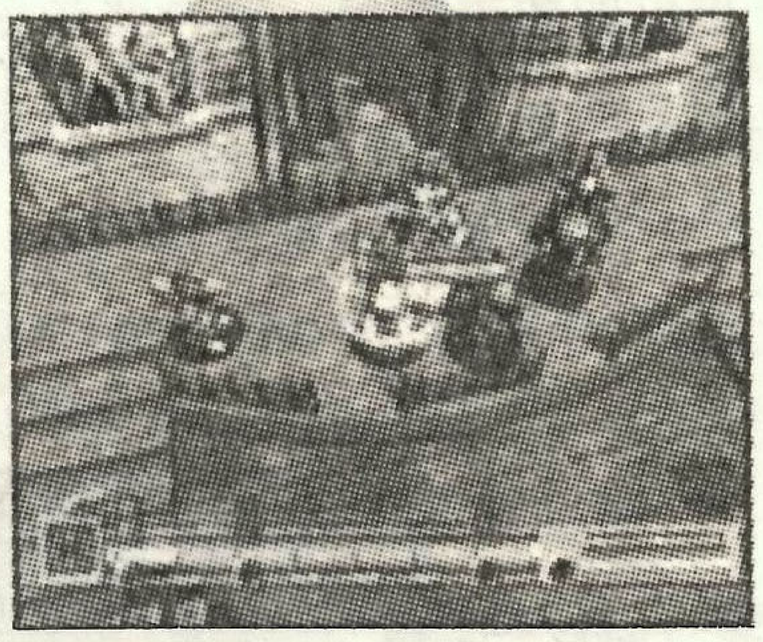


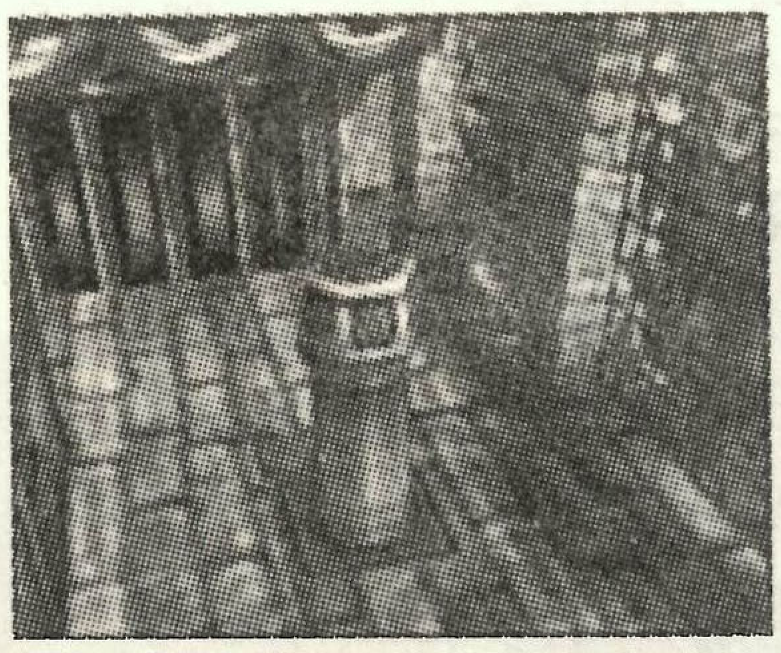
防御(X 键)

按 X 键选择防御后,在 F 轮行动前此部队的防御力提高。

回复(Y 键)

按 Y 键在一定程度内可修复耐久值,可以给自己和附近的机体回复。此外也可以通过破坏地图上的"蒸气 AOD"来回复耐久值。



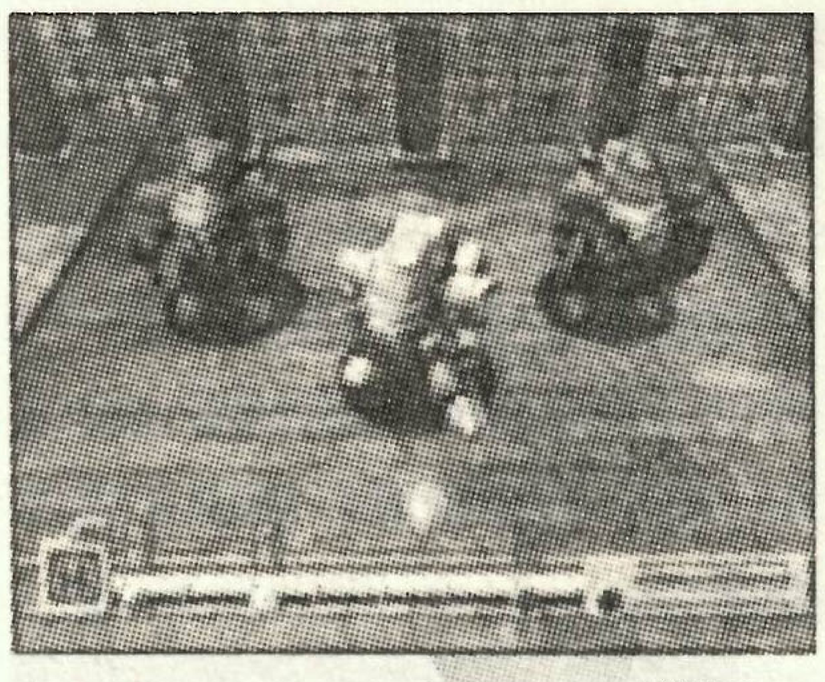


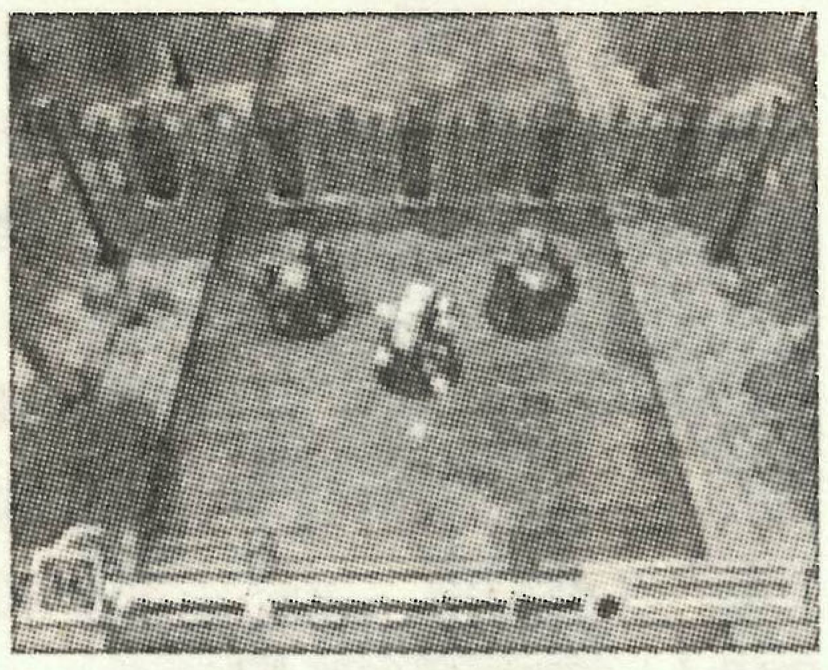
蒸汽 POD

这是地图上相当于回复点一样的存在。破坏它可以使蒸汽 POD 周围附近的机体耐久值回复。不过,如果敌人在附近的话也会被回复,在使用此方法时要先观察好才行。

视点移动・回转

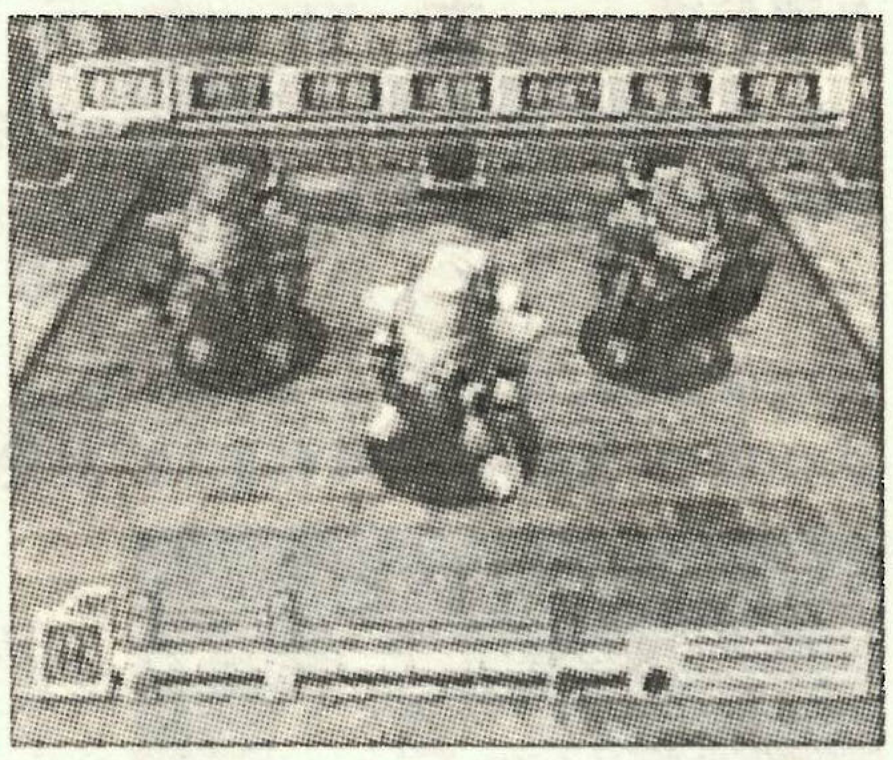
战斗中可随时改变视角,用↑可以变更为斜下视角,用↓返回初期设定。L/R 键可实现视角回转。另外,在斜下视点时再次按





↑则变为“上空命令”。但当“攻击光标”锁定敌人时无法变为“上空命令”。

START 键菜单



可执行地图情报、部队数据、战斗中断等命令。按下开始键后有菜单表示，用←→键选择,A 键决定。开始键菜单命令与其他命令不同，可以多次选择。即使行动值用完后也可使用。

きどる……从移动位置返回原位置。

终了……部队行动结束。

情报……可确认地图上配置的部队和设置物的数据。

通信……确认本地图的胜利条件。

队长……只有大神可使用的命令,战斗时可设定队长命令。

环境……变更 OPTION 中的环境设定和执行中断战斗的命令。

保护……只有大神可使用的命令。花组部队一人的伤害变为 0。但是此命令有回数限制。

きどる(返回)

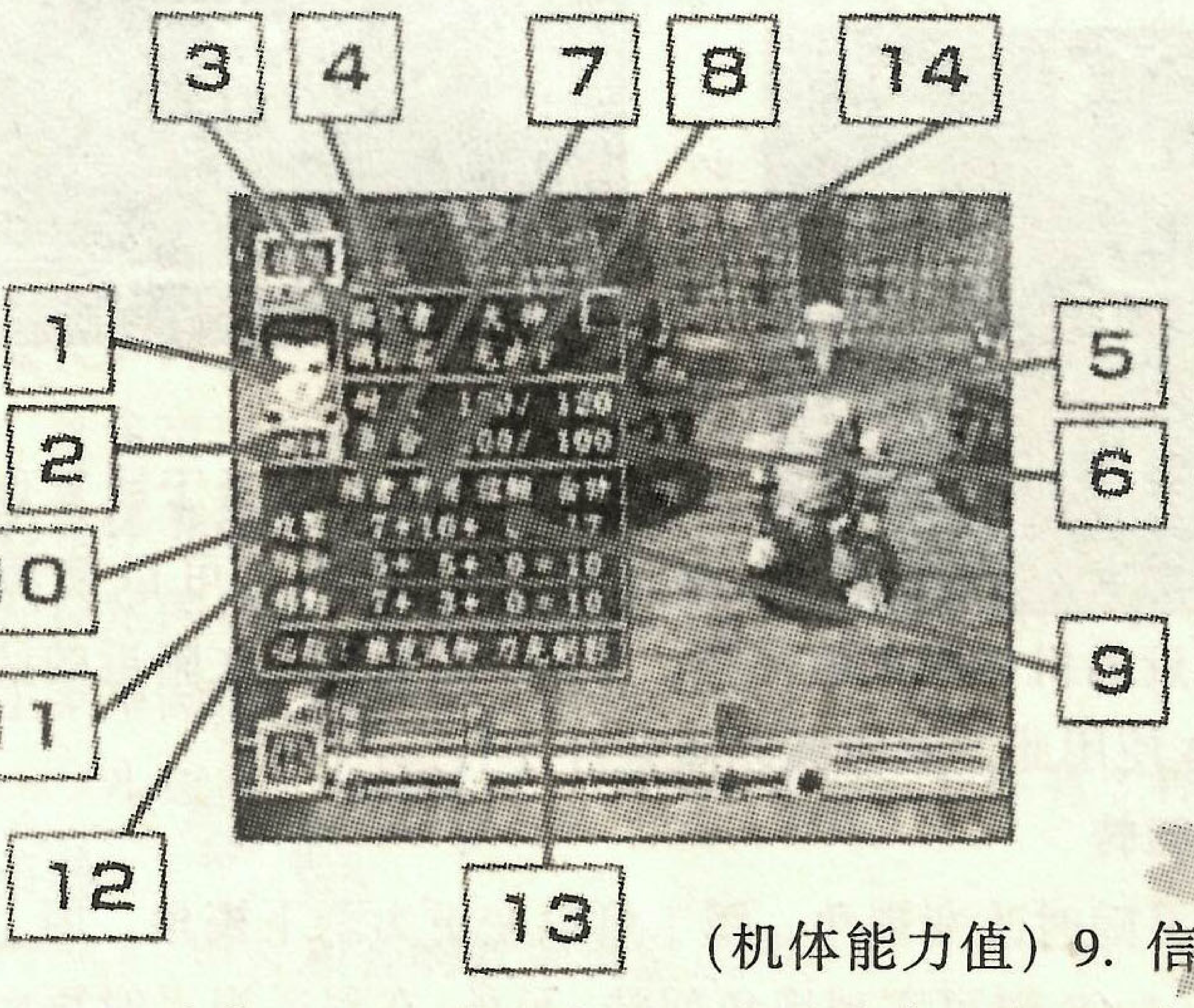
单元部队只执行移动命令后，可用此命令返回原设置。此后可以重新选择执行命令。部队移动后又执行过其他命令则不能返回原位置,另外,使用的行动值无法恢复。

终了

ARMS 气条值没有消费完选择此项后，本部队本轮行动结束。如果部队行动 ARMS 气条值变为 0,会自动执行终了命令。

情报

花组队员、敌人、车辆等设置物,可以确认地图内所有被配置单位的数据情况。选择此命令后显示的是行动中本部队数据，利用方向键可以选择观看其他单位数据。(持续按 A 键光标速度提高,B/X 按键可返回菜单)。



1. 驾驶员 2. 行动顺序 3. 驾驶员名字 4. 机体名 5. 耐久值 6. 气合值 7. 操者（操纵能力修理值）8. 甲胄（机体能力值）9. 信赖度 10. 攻击力 11. 防御力 12. 移动力 13. 必杀攻击名字 14.“防”标志

通信



选择此项后可观看地图全图。这时有对话框显示胜利条件。按 A/Y 键终了。

かげう

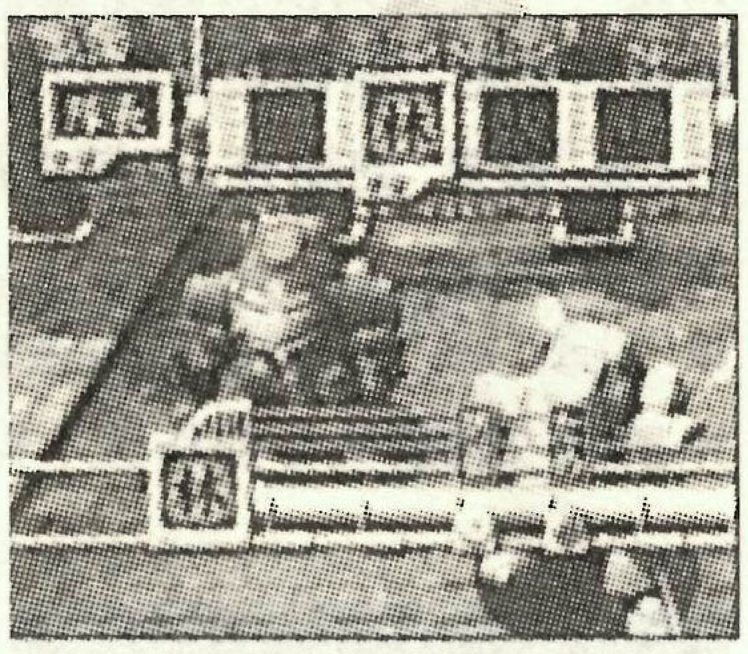
只有大神可以使用的特殊命令。可以保护地图上一个花组成员有受伤害。用←→选择主角,A/Y 键决定。



即使受敌人攻击，被庇护队员也不会受到伤害，并且对大神信赖度提高。但是此命令有使用回数限制。如果想解除此命令必须由大神本人选择。

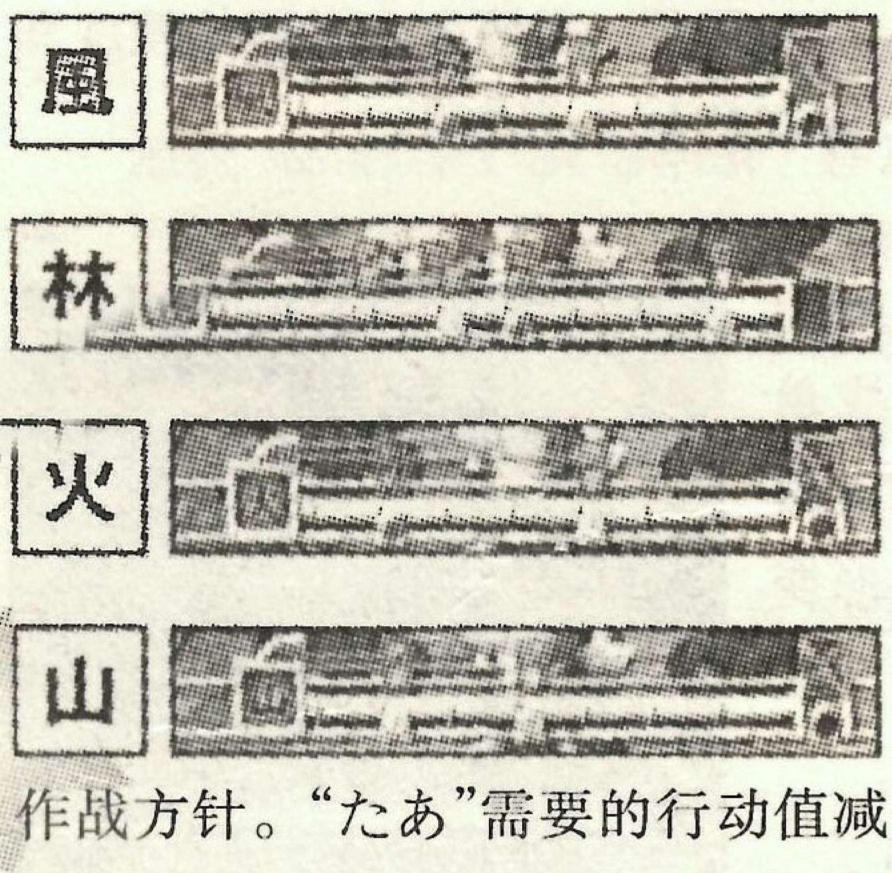
队长

只有大神能够使用的特殊命令



可以选择风、林、火、山四个作战命令。战斗开始时的设定为“林”。如果变更作战的话，ARMS 气条也会变化，结合作战特征，行动消费气条值将不同。另外，根据作战情况可能会出现“不能使用行动”的现象。

这四个命令在大神行动的时候可以多次变更。利用方向键选择,A/Y 键决定。



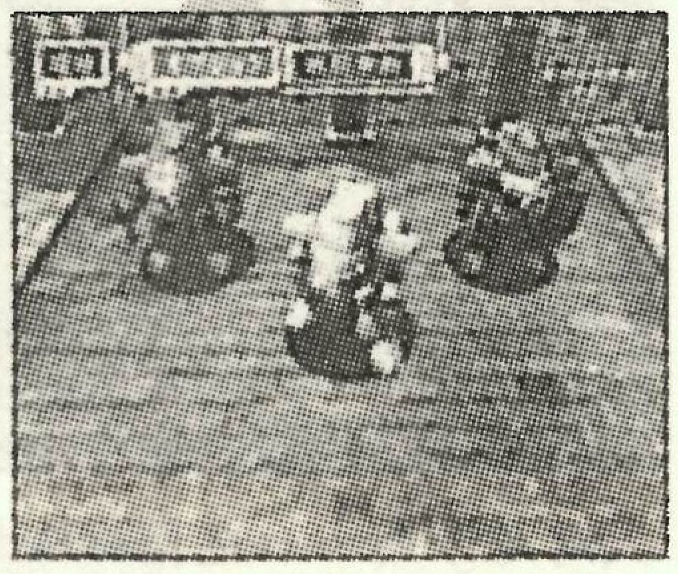
风:疾如风/重视机动力的作战方针。“たあ”、“回复”需要的行动值减少。但是,此时不能执行“防御”命令。

林：心静如林/一般作战方针。可使用一切行动命令,行动值较高。

火:炎热如火/重视攻击力的作战方针。“たあ”需要的行动值减少,但此时不能使用“回复”。

山:稳健如山……重视防御力的方针。“防御”、“回复”使用的行动值变少。但此时不可使用“たあ”命令。

环境



可以选择 OPTION 或者“战斗中断”。←→选择,A/Y 键确定。



OPTION

可以变更环境决定，这里的 OPTION 与冒险模式中的系统窗口内容相同。

战斗中断



在战斗中途存盘退出的命令。选择“战斗中断”后画面切换至文件列表状态。用↑↓选择,A/Y 键决定。选择“はい”后战斗终了,返回游戏开始画面。

第一话　欧洲花之都（主角:艾利卡）

文/星辰



我是大神一郎，帝国海军中尉，这次奉命前来巴黎留学。一下火车我就被巴黎美丽的景色给迷住了，不愧是“花之都”啊！这就是我要守护的地方吗？我首先来到日本大使馆，向迫水大使报告：“帝国海军中尉，大神一郎，特别留学生到达！”迫水：“你就是大神呀，米田中将跟我提起过你。啊，我现在要去开会，等我回来再办理手续吧。这里有一张欧洲博览会的招待卷，你先去看看，体验一下巴黎的风情吧。”好吧，就先到博览会去看看吧，我来到会场，好热闹呀！那边有蒸汽自动车的展示，我得过去看看……突然一辆自动车失去控制直向我撞过来，我迅速闪到一旁，那辆车撞在栏杆上停了下来，“喂！你没事吧？”我跑过去扶起驾驶员，他的头上流着鲜血，看来伤的不轻呀。“请等一下……”一个女孩子的声音在我耳边响起，我回头一看是一个身穿红衣修女打扮的女孩子，她来到驾驶员前，一只手放在驾驶员的头上，接着她的手发出了不可思议的白光，在白光的笼罩下驾驶员头上的血迹慢慢消失了，女孩子：“已经没事了，这是神带来的奇迹。神哪，非常感谢您！来呀，一起答谢神呀！”“哦……非常感谢……”

“这就对了！啊，我叫艾利卡，你的名字呢？”“我……我叫大神一郎，是从日本来这留学的。”“啊？你是日本人呀……哎呀，时间……我还有好多话想问你呢……对不起，我先走了，下次一定要告诉我关于日本的事情呀！”“哦，艾利卡！注意前面的看板！”“嗯？”咚！！“啊～！好疼，我的头～～”“你没事吧？艾利卡。”“嘻嘻，我总是这样不小心……嗯，问个问题可以吗？那个，那个……日本人头上不是都要缠发髻的吗？为什么你没有？”“这个……现在已经废除这个习俗了。”“为什么呀？为什么不缠了呢？”“这个……这个……”“你下次一定要讲给我听哟，对了，这个给你，是我们香奈尔剧院的票，一定要来呀！啊，时间不早了，我先走了，在香奈尔等你哟！”她真的误解日本了，不过真的蛮可爱的。

我再次回到大使馆，迫水大使带我来到香奈尔剧院。香奈尔，就是艾利卡说的那个剧院呀，这么巧！？台上跳舞的那个不就是艾利卡吗？好可爱！我的话还没说完，艾利卡脚下一滑，摔倒在台上。果然还是冒冒失失的呀！这时走过来一个欧巴桑，迫水：“我来介绍一下，格兰·玛，香奈尔的店主。”“帝国海军中尉，大神一郎！请多指教！”寒暄过后，迫水大使给我三十分钟自由活动的时间，呵呵……正好找找我的艾利卡啦！三十分钟真的很快就过去了，临走时，希送我一个八音盒，（DRAGON：啊，这就是我买限定版时送的，不好！说漏嘴了！众人：龙～龙，听说你买限定版了？快交出来！DRAGON：就不！众人：打！！……最后 DRAGON 被拖走，只留下一人宽的血印……）回到大使馆，迫水大使给我安排的住处，并要我明天早上到大使馆来。

早上起来，天气真不错呀！去大使馆前先去吃个早饭吧，这么巧，居然碰到艾利卡了，一起来吃早餐吧！“啊？艾利卡，那是我的咖啡……”艾利卡：“啊？！对不起……”艾利卡连忙起身道歉，一下子撞上了伺者，然后又撞翻两张桌子，又是一团糟呀！服了！不过和艾利卡来了个间接 KISS，呵呵……这时一个黄头发贵族打扮的女孩子出现在我眼前：“艾利卡，这个男的是谁？”艾利卡：“大神一郎，从日本来的。”“我叫姬丝露，是拥有高贵血统的贵族。你来巴黎干什么？”“为了守护巴黎！”她到底是谁呀？艾利卡：“是我的前辈，很严厉的。”伺者：“对不起，小姐，你损坏的东西请你赔偿。”“这个……对不起！”快跑吧！艾利卡……我和艾利卡匆匆逃离现场，好险啊！！这么好的机会正好和艾利卡一起逛逛巴黎啦，我们这看看那看看，开心极了，兴致正高时没想到下起雨来了，“艾利卡，到那里去躲一下吧？”艾利卡：“唉……看到下雨就令我想起了刚进修道院的日子，……”轰！！打雷了，啊～～～！艾利卡一声尖叫，一把将我搂住！！这……这……和樱花一样呀，我太幸福了！～～我正在陶醉，呀～！艾利卡又是一声尖叫，啪！艾利卡赏我了一记响亮的耳光！我真是倒霉！“啊，对……对不起，我……我……”“算了，打也打了，一巴掌把太阳都打出来了。”“嘻嘻，啊……我要到修道院去了，再见！”“嗯，艾利卡！注意前面！”“？？”咚！！……倒，真拿她没办法呀！

敌人出现了，BOSS 是一只兔子？！我来到剧场，果然和帝国歌剧院一样，这里也是巴黎花组的总部，在这时，迫水大使正式任命我为巴黎华击团花组队长，而总司令就是格兰·玛，艾利卡还有姬丝露是都是花组的队员。我们的机体名为“光武 F”，OK，准备完毕，巴黎华击团，出击！

第一战敌人很弱，主要是熟悉系统，要注意的是，这次的移动改为小摇杆，可以控制机体在地图上任意走动。至于 BOSS，围攻就搞定了。

第二话　可爱的魔术师（主角:歌妮歌）

今天的例行会议结束之后格兰司令给我了一个便携式蒸汽通讯机，这样无论我在什么地方他们都能立刻联系到我了，不知道会不会爆炸呀？第一个呼我的是姬丝露，她要我到乐屋去，有什么事吗？我来到乐屋看见了身穿晚礼服的姬丝露，哇！好漂亮！姬丝露：“你在看什么？我穿成这样是因为我要上台表演了，这也是我的工作。你现在的任务是什么？”“情报收集。”“那就快去吧！…



…”我来到市场正好碰到艾利卡，就在这时，一匹受惊的马冲了进来“艾利卡，我去拦住马，你赶快疏散人群。”我冲过去一把拉住了缰绳，但是这匹马不受我的控制，继续四处乱跑，情况危急！一个小女孩不知从什么地方跳了出来，她拉住缰绳，奇迹发生了，这匹疯马居然乖乖地停了下来，难道她可以和动物沟通？原来这个小女孩叫歌妮歌，是马戏团的魔术师，非常喜欢动物。我和歌妮歌来到马戏团，不知为什么马戏团的动物突然间狂躁不安，四处乱走，正当我们手足无措时，一个神秘女子出现了，她只说了一句话所有的动物都安静了下来，据她自己说她可以和动物对话，歌妮歌非常地佩服。

回到剧场我说服了艾利卡和姬丝露和我一起去看马戏团的表演，歌妮歌的演出真的非常精彩，姬丝露没有想到平民的娱乐也这么有意思。表演结束后，我和艾利卡准备向歌妮歌祝贺，来到后台，去看见歌妮歌和那个可以和动物交流的女子抱在一起，歌妮歌：“我可以叫你……妈妈吗？”“当然可以呀，我可爱的歌妮歌。”艾利卡悄悄对我说：“大神，我看我们还是走吧。”……

最近巴黎出现了一个专门抢夺宝石的怪人，令大家都想不到的是那个怪人竟然是歌妮歌最喜欢的神秘女子，现在她的目标指向了价值连城的“红色少女之泪”，这种欺骗歌妮歌幼小心灵的人绝对不能饶恕！巴黎华击团，出动！

战斗开始：刚开始的战斗并不困难，神秘女子的正体是一条毒蛇。在 BOSS 战时要小心她的必杀技，注意及时回复，接下来就是摆个胜利的 POSE 了！

第三话　美丽的女海盗（主角：姬丝露）

早上起来神清气爽，看来今天应该有好事发生，我穿好衣服来到剧院，艾利卡、姬丝露和歌妮歌都在等我，呵呵……到底还是队长受欢迎呀！我说：“难得今天心情这么好，大家一起出去玩一下吧？”艾利卡和歌妮歌听了兴奋得不得了，拉着我的胳膊就往门外冲。姬丝露摆出一副不愿意的样子，（这个性格像足了神崎堇，看来 PALADIN 这回麻烦可大了，还是我的艾利卡可爱呀）身为队长当然要劝劝她啦，最后姬丝露看在我的面子上还是一起去了。来到户外，歌妮歌掏出板羽球要和我较量较量，这可是我的强项，就让歌妮歌开开眼吧！

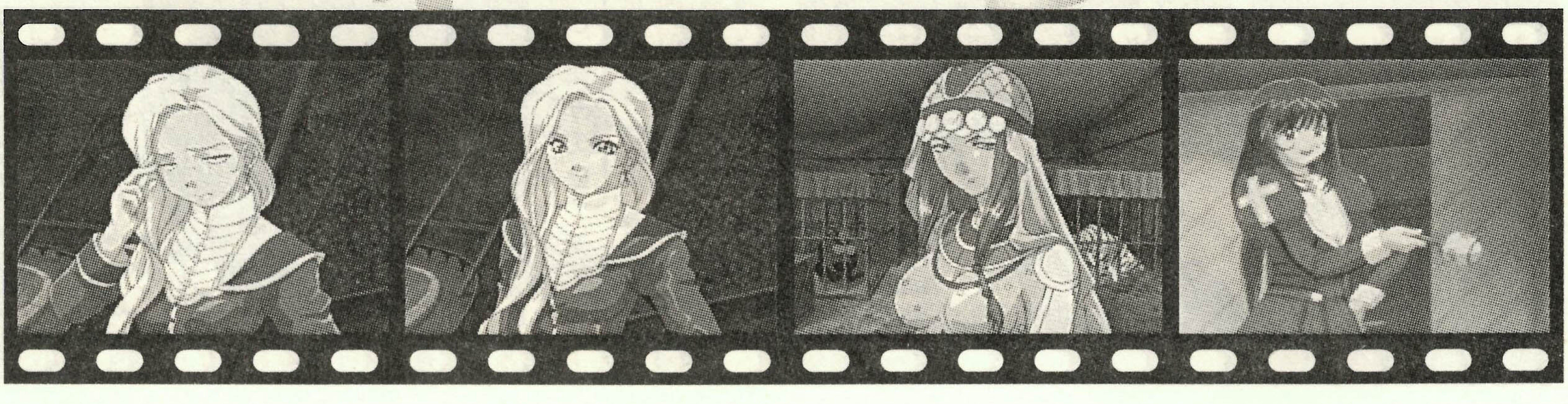
小游戏——板羽球：歌妮歌会打出四种颜色的球分别对应 DC 手柄上的 ABXY 四个按键，在球飞到眼前时，画面上同颜色的圈会闪动，这时按动相应的键就可以把球击回，自己一共有四次击空的机会，超过了就会 GAMEOVER，歌妮歌一共会发 50 个球让你击打，最难的时候画面上会同时出现 4 个不同颜色的球，反应要快哟！如果成功地将 50 个球全部击回，歌妮歌就会对你佩服得五体投地，好感度 UP！

歌妮歌：“一郎好厉害呀！”“那当然呀，我是队长嘛。”歌妮歌：“姬丝露也来玩吧？很好玩哟，输了的人要在眼睛上画黑圈，不许耍赖的。”姬丝露和歌妮歌大战了 300 回合不幸败北，歌妮歌要给姬丝露画眼圈，姬丝露突然发起了小姐脾气：“只有你们日本人才玩这种低俗的游戏，我们法国贵族是不屑于玩这种游戏的！！”“什么？敢骂我低俗？！“游戏不分国界，没有什么所谓的低不低俗，姬丝露你这是是蛮不讲理。”“说我蛮不讲理？决斗吧！日本人，只有胜利者才有资格说话！”这个小妞够狠的呀！决斗就决斗，这次要让你心服口服。你挑选地点和决斗方法吧！姬丝露把我们带到了她的豪宅前，好……好大呀！（酷似伊集院她家的前院）接着一个欧巴桑把我们带到了决斗场，姬丝露告诉我就在桅杆的横梁上决斗吧。我和姬丝露站在横梁上，好窄的地方呀，海盗了不起呀，选这种鸟不拉屎的地方。姬丝露：“你自己找你称手的武器吧，我就用这柄大斧了！”“不用选了，我也用它！开始吧。”姬丝露听后，眼中露出一丝惊讶的目光，好像还夹杂着一点点钦佩……决斗开始！这……这丫头的力气好大呀，我好不容易弹开她的斧子，好机会，姬丝露重心不稳……攻不攻击？身为队长乘人之危攻击自己的女队员，这好像不太好吧？于是我选择了退后防守，该……该死的姬丝露居然不明白我的一番苦心，一斧将我劈下横梁！救命呀！幸好我系了安全带。（在这里不论选择什么都会被劈下来，所以还是发挥一下绅士风格吧）

这是什么服装？我怎么会穿上女佣的衣服，真是丢人呀！刚才的欧巴桑告诉我因为我决斗输了，所以要在这里工作。艾利卡和歌妮歌也被连累要和我一起当佣人。现在可以在姬丝露家自由移动，在移动中碰见了一个独眼男人，他说他是姬丝露的未婚夫，有没有搞错，姬丝露这么没有眼光呀？来到院子里碰见了姬丝露，她的态度好像转变了不少，她告诉我她们家族的女孩子都要嫁给利修家族，她也不例外，虽然她十分不情愿，但是没有办法。原来刚才的独眼龙就是利修伯爵，真是一朵鲜花插在牛粪上了。姬丝露走时，掉下了一个饰物，我拣了起来，准备给她送回去。来到姬丝露的房间，听见有水声，难道……莫非……姬丝露在洗澡？大好的机会，去看看吧！姬丝露：“是谁在偷看？找死！！”一把斧头迎面飞来，我的妈呀！快闪，被发现的话，我的一世英名就此葬送了。仓皇逃出门外一不小心和门撞个正着，顿时眼前一黑……

醒来看见一个漂亮 MM，原来是北大路花火呀，呵呵，先背着 MADJOJO 和她亲近一番再说……之后欧巴桑告诉我工作完成了，可以走了，终于可以脱下这件丢人的衣服了。回到剧场，格兰司令说新敌人出现了，我一看照片，竟然是利修伯爵，姬丝露的未婚夫！他的真实身份是人狼！

战斗开始：一开始可以从两种作战方案中选择，任选一种就行了，都很简单，把小兵消灭完后利修伯爵会出现偷袭姬丝露，身为队长的我当然要挺身而出英雄救美啦！！姬丝露好感度超级 UP！！这个 BOSS 不强，注意恢复，然后围殴就行了！战斗结束后，



姬丝露彻底被我征服了，哈哈……（PALADIN 在一旁磨刀）不对，应该是她彻底溶入我们队伍中，我的目标还是可爱的艾利卡！现在她正和歌妮她们玩得不亦乐乎呢，脸上都是画满的黑圈……终于又搞定一个。

第四话　蔷薇香的盗贼（主角:洛贝利亚）

格兰司令认为我们花组的战斗力不足，需要寻找灵力高的新伙伴，于是众人作鸟兽散，在街上四处寻找新人。这时可以自由行动，在路上会碰到姬丝露，可以和她玩一个 mini 游戏——走方格。

小游戏——走方格：规则很简单，棋盘上有 1234 四个标记，需要在限定时间内按顺序依次走过这四个地方，还要走过棋盘上所有的黑格和白格，并且不能走回头路。一共有十个棋盘，动动脑筋吧，通过的话可以增加好感度。

格兰司令看中了大盗贼洛贝利亚，于是我们一行来到警察局。希望能让洛贝利亚加入我们花组。在特别牢房终于看见了洛贝利亚，很酷呀！艾利卡上去解开了洛贝利亚的锁链，洛贝利亚马上挟持了艾利卡并威胁警察局长打开所有的门让她逃走。我可爱的艾利卡，不要害怕，我来救你了！艾利卡:“不要紧大神，这里交给我就可以了。”“洛贝利亚，我现在感觉很幸福，因为身为修女的我终于有机会劝说你这样的恶人改邪归正了，万能的主告诉我们……”众人:“ZZZZ……”洛贝利亚:“受不了了！我要一剑刺穿你的心脏！”艾利卡:“刺吧！你应该刺下去，我也应该死，曾经有一个大恶人在我面前……（此处省略 XXX 字）你其实并不是太坏，你还有人性，你妈贵姓？……”洛贝利亚:“救命呀！你走吧，我不抓你了！”艾利卡真厉害呀，大恶人洛贝利亚又被关起来了。可惜好景不长，洛贝利亚趁我们不注意又逃走了！我们在整个警察局展开搜索，在 4 号牢房发现炸弹，需要在限定时间内拆除炸弹，注意最后一步的力度，大约在 3/4 处。突然通讯机发出信号，让我们赶到所长室，原来有个犯人透露洛贝利亚还躲在特别牢房，果然在特别牢房发现了她，这时格兰司令来了，她许诺给洛贝利亚减刑十年，洛贝利亚终于决定加入我们。回到剧场，看见洛贝利亚盛装的样子，好……漂亮呀！（CLOUD 在一旁偷着乐:谁叫你们都不要她呢？DRAGON:请大家记住一个真理，凡是摘掉眼镜的都是美女！）

新敌人又出现了，她的目标是美术馆，战斗依然十分简单，在 BOSS 战时要小心 BOSS 的必杀技，会令己方队员不能行动，这时要及时让艾利卡使用必杀技恢复，然后一起攻击吧。终于搞定了，呼……还差一个！

第五话　黑衣的花嫁（主角:北大路 花火）

格兰司令给我一个携带型灵力计测器，让我去寻找新队员。在剧院内自由移动会碰到洛贝利亚，她要我一会到她的房间去，啊……连她也情不自禁地要约我了，呵呵……我坐电梯来到洛贝利亚的房间，可以玩一个小游戏。

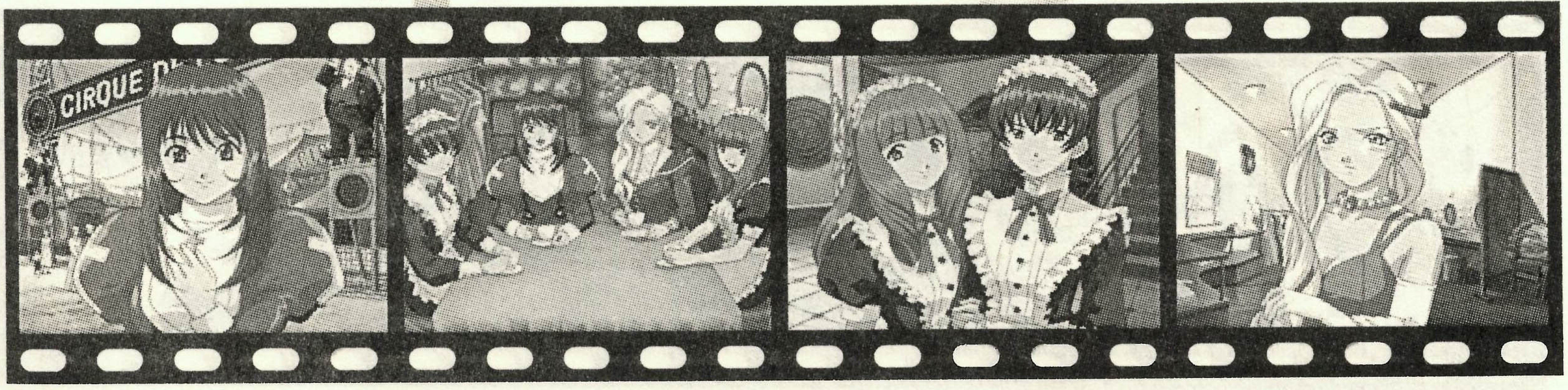
小游戏——明天的锁：移动小球在通道中躲过各种障碍物最后到达终点，完成后洛贝利亚好感度 UP！

我成功地完成了游戏，洛贝利亚十分佩服，悄悄地对我说：“你晚上也可以来哟，不过要一个人悄悄地来……”“晚上一个人悄悄地来？！让我考虑一下吧。”（CLOUD，我不是故意的，原谅我。）不知为什么我突然感觉有点累，去洗个澡吧……正洗着，突然洛贝利亚闯了进来！！“你……你走错了吧？这是男澡堂……”洛贝利亚:“有什么关系？人一生下来都是裸体的呀。队长，你看我美吗？”（DRAGON 高喊:十八禁呀！！）我只感觉头脑发热，要流鼻血了:“很……很漂亮呀！”（CLOUD 我错了，要不我们换一个？）洛贝利亚:“我洗好了，我先走了队长。”洗完澡后我来到花店，碰见了花火发现她的灵力值十分高，原来他就是我们要寻找的最后一个队员呀（哼，其实我早就知道了），经过我一番打探，原来花火的身世也很可怜，她的未婚夫飞利普在一次海难中不幸身亡，只剩下她一个经常到墓地怀念亡夫。为了解开她的心结，我这个当队长只好再次对不起兄弟了，“花火，我们一起去吃饭吧？”花火:“好的，一切由你决定吧。”来到餐厅居然没有位置了，我们只好在街上四处转转消磨时间，我们散步来到公园，洛贝利亚正好也在这里休息，洛贝利亚:“队长，这么巧？不如我们一起在这里睡一会吧？”“啊？！这个……恐怕不太好吧？”花火:“我就不打扰你们休息了，告辞了！”该死的洛贝利亚不应该在这里向我示爱呀，下次找个没人的地方再说吧。（CLOUD 暴走:我要杀了你！！）相信不用我说大家也知道该怎么办吧？追上去解释清楚呀！解释完后花火好感度 UP！1 点的时候到餐厅吃饭，吃完后敌人——乌鸦怪人出现了，他利用飞利普的幻像抓走了花火！巴黎华击团，出击！

战斗开始：战斗在乌鸦怪人制造的幻像——当年发生海难的那艘船上，因为船就快要沉没了，所以要尽快往高处走，建议使用“风”模式，在最上层可以救出花火。BOSS 的机体是会飞的乌鸦，让艾利卡或歌妮歌先攻击他的翅膀将他打下地然后围攻吧！BINGO！！任务完成！

第六话　巴黎的休息日（主角:自我决定）

最近一段时间巴黎比较安宁，难道怪人们都死光了？格兰司令告诉我们因为剧场需要整修，所以给大家放假两天，不过要携带好通讯机以便出现紧急情况时联系。好难得的假日呀，究竟应该和谁一起共度呢？（当然是我可爱的艾利卡啦！）一大早来到街上吃早点，突然听到一阵不祥的吉他声，回头一看果然是月组队长加山雄一！！这小子阴魂不散地跑到巴黎来干什么？加山:“我到这儿公干啦，看你这么闲不如带我逛逛巴黎吧？”这小子脸皮可真厚，我还要和艾利卡约会呢……真是说曹操，曹操就到，艾利卡



和歌妮歌突然出现在我面前，艾利卡："咦？这个日本人是谁呀？大神你认识吗？"鬼才认识他呢："对呀，那边的那位，你是谁呀？自己介绍一下吧！"加山："好你个大神，当初在日本陪人家看月亮时叫人家小甜甜，现在新人胜旧人，翻脸不认人装作不认识我？！我就是大神读海军学校时的同学，加山雄一，请多关照！"艾利卡："我叫艾利卡，请多关照，大神明天休息，你有空吗？""我明天还没什么安排，怎么，有活动吗？""……我要先和歌妮歌到游乐园去了，告辞了……"怎么话还没说完就跑了，都是加山这小子站在我旁边害得艾利卡都不好意思约我，气死我了！加山："言归正传，大事不妙了，大神！带我到总部去。"在路上碰见了花火、姬丝露、洛贝利亚，"队长，你明天有空吗？……"呵呵，我太受欢迎了。"这是谁呀？失礼了……等会再说吧。"怒……！加山这个超级大灯泡！要不是看在你和我是同学的份上，我早就把你 XXXX。带着加山在巴黎市内随便逛逛敷衍他之后，一天就这么浪费过去了，真是可惜呀！晚上回到家里，用通讯机约艾利卡明天出去玩吧，选择艾利卡的频道，啊！？艾……艾利卡竟然没穿衣服？艾利卡："是大神呀，你等一下……"艾利卡穿好了衣服："有什么事吗？""你……你刚才为什么裸体？"（千万别这样问！你会很惨的！白痴都知道不能问女孩子这个问题）"艾利卡，明天我们出去玩吧？""真的？太好了！大神你约我我真的好感动哟！那就明天早上在剧院门口等，再见！"艾利卡居然这么高兴，真是没有想到呀！明天一定是快乐的一天。我正准备睡觉突然通讯机又响了，究竟是谁这么晚？原来是姬丝露，"你明天有空吗？""啊？我……我……"姬丝露举起大斧子："敢说没空我劈了你！""有空有空！明天下午怎么样？""就这么说定了！"唉……人长得太帅也是一件麻烦事呀！

第二天我准时来到约会地点，怎么艾利卡这么久还不来？是不是把约会给忘了？突然我感到呼吸困难，眼前的景物全部扭曲了，我怎么了？一个神秘的声音在耳边响起："你难道不知道吗？那个穿红色衣服的女孩子……"这时艾利卡来了："大神！对不起我来晚了！"呼！总算缓过气来了，我还以为我要死了呢。艾利卡："你的脸色这么差，是不是太累了？我们走吧？快点呀！""哦，知道了！"我和艾利卡来到公园看到一群小孩子在踢足球，艾利卡："我也想和他们一起踢呀，大神你呢？""那我们就一起踢吧，有我在一定不会输的！"艾利卡非常崇拜地看着我："太好了！我们走吧！"艾利卡好感度超级 UP！艾利卡的球技还真是不错，居然来了一个鱼跃冲顶！"艾利卡，大丈夫？我们到旁边休息一下吧？"艾利卡："嗯，真好玩呀！咦？你看旁边那个小男孩好像也想加入的样子，我们帮帮他吧？""好呀！我们一起去吧！"艾利卡好感度再次 UP："你为什么不和他们一起玩呢？"小男孩："……"艾利卡："大神，说一句'让我加入吧。'不是一件很简单的事吗？大家都是伙伴呀！"这时中午的钟声响起来了，"艾利卡，时间不早了，我还有点事先走了。"我一路小跑来到剧院前，还好，姬丝露还没有来……"队长原来你先到了，我们走吧，马已经准备好了！""马？""当然啦，打猎一定要骑马的呀。你会骑马吗？""那还用说，我在军官学校学过了。""先别吹牛，骑上才知道。"这匹马好像对谁有意见，突然间暴走了，"姬丝露，危险！"我连忙一把搂住姬丝露，她才没有跌落马下。姬丝露："谢谢，没想到我竟然中招了。"我们在林子里面转了一圈，一只猎物也没打到，算了还是回去吧。不过，现在马只剩下一匹了，所以只好和姬丝露共骑，呵呵……温香软玉抱满怀呀……我正在遐思，一不小心掉下马来，模糊中又听见了刚才的声音，而且我发现我没穿衣服？！（DRAGON：又是"十八禁"呀！咦？我为什么要说又？星辰：鬼叫什么？去死吧！）"队长！队长！你没事吧？"姬丝露在一旁着急地喊着。"没什么事，我还好。"这时通讯机响起来了，"司令紧急召集我们，快走，姬丝露！"

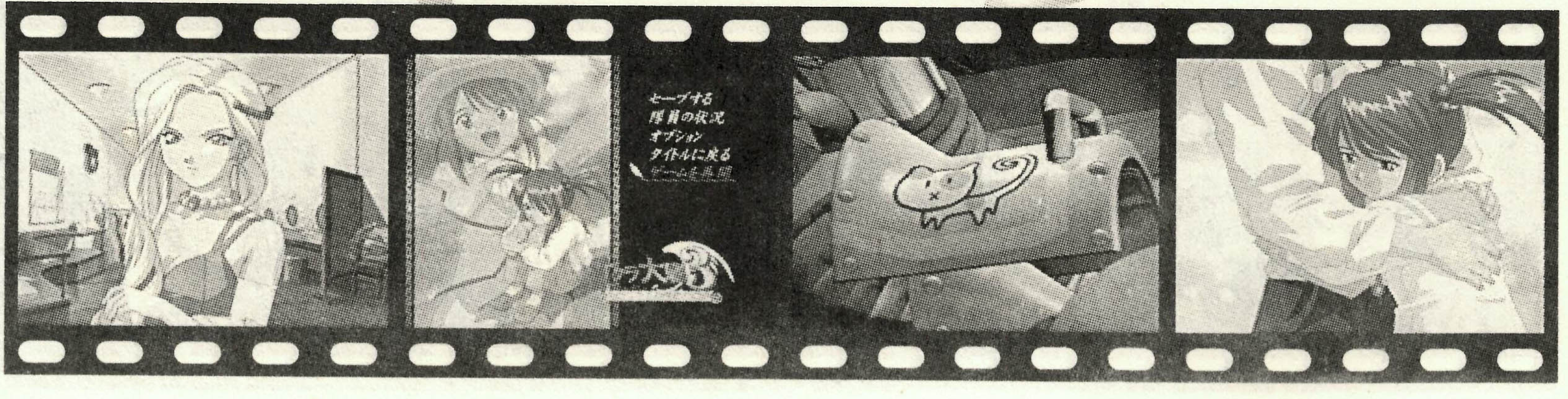
这次的敌人出现在凯旋门，它的妖力比以前的任何一个 BOSS 都要强大，大家要小心了！巴黎华击团，出击！！全员好感度 UP！把小兵全部消灭之后，BOSS 出来了，他的蒸汽兽是一只章鱼，我冲上去居然被它一招就打败了，真是丢人，出师不利，三十六计走为上！大家闪先！

第七话　光从东方升起（主角：真宫寺樱、艾丽丝、神崎堇）

梦中的我又没穿衣服？！（DRAGON：十八……！@ #&% 别在这儿叫了！十八禁又怎么样？）为什么这几天总是梦见同一个人，他到底是谁？……

昨天的失败让我想起了帝国华击团，我在日本的时候可从来没有失败过！唉……看着她们的照片，还真是想她们呀！"咦？队长，你在看什么？"洛贝利亚不由分说一把强过我的照片，艾利卡："这些女孩子是谁呀？大神？"花火："她们是帝国华击团东京花组的队员。"歌妮歌："一郎是我们的队长，你最喜欢我们巴黎花组，对吗？""嗯……放心，我是你们的队长，一定会守护你的！"这时一个神秘人丢人了一张字条，格兰司令要我外出搜查神秘人的线索，我于是开始自由移动。在街上发现了可疑的人，我跟踪他到了广场，却撞见了艾利卡，艾利卡拉着我去看"世界花之博览会"，"世界花之博览会"？不知道会不会有樱花呢？艾利卡，我们快到会场去吧！我们来到会场，真的有樱花树，啊，这株樱花树让我想起了帝都上野公园，那是我和樱花初会的地方呀，这时从樱花树后面走出来了……真宫寺樱！？"好久不见了，大神君！"爱丽丝和神崎堇也来了！？我我不是在做梦吧？艾利卡："各位东京花组的先辈们，见到你们我太高兴了！"神崎堇："……中尉，她是谁？你介绍一下吧。""她是巴黎华击团的队员，是你们的后辈。"艾利卡："对呀，请多指教。我们开个欢迎会来迎接你们吧！"说完后艾利卡一阵风似的跑掉了。我有不祥的预感……

小游戏——射箭。在街上会碰上花火，她会邀请你一起到地下室练习射箭。游戏用小摇杆控制，拉住后然后左右调整方向，对



准靶心，发射！

我们召开了一个盛大的欢迎会来迎接樱花她们，看着巴黎华击团的队员和帝国华击团的队员在站一起，我觉得好像在做梦一样，太幸福了！艾利卡："不好了，姬丝露和神崎堇吵起来了！""什么？"姬丝露和堇为了贵族观念的问题而争论不休，姬丝露&堇："队长，你到底帮谁？"我……这么复杂的问题不要问我。樱花："不好了，爱丽丝和歌妮歌也吵起来了！""啊？！ 又为什么呀？爱丽丝："我就要叫他哥哥！"歌妮歌："不，一定要叫一郎！"爱丽丝&歌妮歌："你说应该叫什么？""我……你们爱叫什么就叫什么吧！"艾利卡："樱花，你不用担心，交给我们的正选队长大神处理就行了。"樱花："谢谢，不过有一点你误会了，大神是我们帝国华击团的队长，他只是暂时当你们的队长，他最后还是会回日本的"艾利卡："你错了，大神永——远都会当我们的队长。"樱花："不对，大神只是临时队长，临时的。"艾利卡："怎么会？大神，你还记得那天晚上吗？你躺在床上和我约定好的，你说要永远和我在一起，你难道忘记了吗？""艾……艾利卡，你说什么？我什么时候说过的？"樱花："大神一郎！她说的都是真的吗？""我？我……"艾利卡："你忘记了吗？呜~~~~~"这时一声巨响，大事不好！姬丝露和神崎堇要用必杀技伙拼了！"住手！"话还没说完，爱丽丝那边又是一声爆炸，"住手，爱丽丝！"爱丽丝："呜~~你们都是混蛋！"歌妮歌："一郎果然还是向着东京花组，笨蛋！"爱丽丝："为什么会这样呢？"我这时的表情一定很难看。樱花："啊？……大神君，你没事吧？不过，艾利卡，大神那天晚上真的和你在一起？"艾利卡："是的……是和我在一起……不过是在梦中。"梦中？！倒……！

本来以为是一个美梦，没想到成了恶梦，我现在夹在中间真是左右不是人呀。没办法，只好两边都做做工作，格兰司令告诉我要我找找她们的"共通点"，好吧，现在开始自由行动。十一点时收到希的紧急呼叫，我马上赶了过去，原来她们想约我到赌场去玩，现在的小女生爱好还真广泛呀，还等什么，走吧！

小游戏——扑克：一共有两个扑克游戏分别是大家熟悉的梭哈和二十一点，不用我多解释了吧，祝大家好运。

经过我的努力，大家终于冰释前嫌，而且由于樱花她们的表现还让巴黎花组的队员懂得了团结的重要性，总算有所收获呀，我这个当队长的可以松一口气了，但是偏偏敌人这时又来了，他们是第一关和第二关的 BOSS，一雪前耻的机会到了！华击团出击！这回的敌人异常强大，正当我们陷入苦战时，樱花她们开着光武前来援助了，久违的声音又在耳边响起"帝国华击团，参上！"我们顿时士气高昂，于是兵分两路，樱花她们攻击一个 BOSS，剩下的一个由我们负责。我的队员们团结一致，发挥出了前所未见的战斗力，BOSS 当然不是我们的对手啦！轻松取胜！摆个胜利的 POSE……

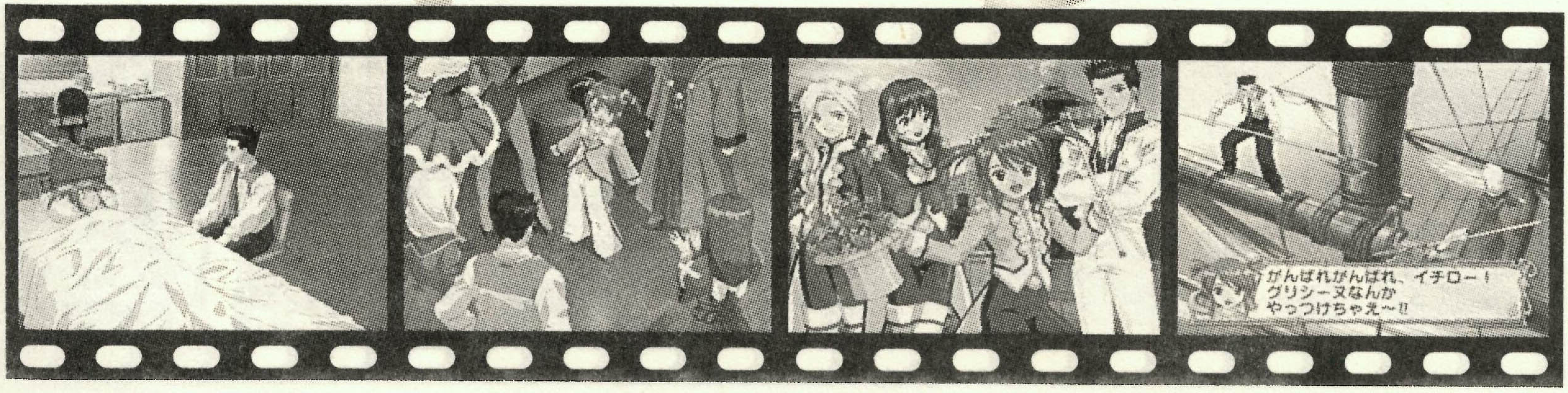
第八话　飞不起来的天使（主角：艾利卡）

格兰司令要进行特别考验，让我先到大街上四处转转，我正在街上四处闲逛一不小心和艾利卡撞了个满怀，我们一起坐在了地上"艾利卡，你没事吧？你的脸为什么红了。"艾利卡："啊，我……我从来没有这么近看过队长你的脸呢，所以……"啊？这种情节好像只有在小说里才有的，艾利卡！我……我……突然耳边传来了熟悉的声音"好久不见了，队长！"难道，回头一看果然是桐岛蕉，还有玛丽亚和红兰！"真的好久不见了，太令我吃惊了。"艾利卡："原来是东京花组的伙伴，艾利卡，大感激！！各位来这里是为了什么呢？"玛丽亚："是为了给你们进行特殊训练呀，我叫玛丽亚，负责战术方面的特训。"桐岛："我负责格斗技巧方面的特训，一定要多吃东西啊！"红兰："我负责光武 F 操作方面的特训，机械方面的问题问我好了。"特训正式开始了，艾利卡在所有的特训中表现非常糟糕，整个巴黎华击团只有她一个人没有合格。但是这并不代表她的实力不济，我相信艾利卡现在是没有飞起来的天使。玛丽亚："我认为艾利卡身上隐藏着巨大的灵力！以我的直觉来看，艾利卡的灵力现在还没有完全发挥出来。"格兰司令："嗯，那么今后的重点就放在艾利卡身上，今天就到这里，解散！"出了司令室，艾利卡问我："我的特训是不是很差？"这时选第一项可以进行小游戏。

小游戏——机关枪 MM：其实是大神站在中间开枪打敌人，记住千万不要让敌人碰到自己，会 GAMEOVER 的。

做完游戏后艾利卡高兴地走了，去看看玛丽亚在干什么吧。来到舞台玛丽亚和洛贝利亚好像在争论什么，洛贝利亚："决一胜负吧，玛丽亚！"怎么回事？又要打起来了？姬丝露走了过来："这是玛丽亚和洛贝利亚之间的公平决斗，我来当公正人，谁能击中放在大神头上的苹果就胜了。""我反对，为什么每次都是我倒霉？"洛贝利亚："因为你是队长嘛，队长是怎么都打不死的。"救命呀！枪声和飞刀声同时响起，姬丝露："胜利者是……玛丽亚！"洛贝利亚："什么？为什么？"姬丝露："玛丽亚用子弹打中了你的飞刀。"洛贝利亚："队长，你为什么不躲开？""因为我相信玛丽亚一定可以打中的！"玛丽亚："谢谢，队长！"姬丝露："这就是信任吗？失陪了，队长！"洛贝利亚："我也要走了！""她们为什么突然都走了？"玛丽亚："你看不出来吗？那是因为……算了，总之非常感谢！"不就是嫉妒嘛，有什么大不了的？再去看看红兰吧，我来到地下格纳库，正赶上红兰带着工作人员一起去看她的新发明，BOOM!！果然爆炸了！希望他们都还活着，阿门！最后去看看桐岛，我来到厨房，桐岛的食欲还是那么好呀，看得花火都有点不可思议了。艾利卡独自一人："我真的什么都干不好吗？"

又是一个下雨的夜晚，剧院外面出现了一个样子奇怪的人，我出去一看原来是神父，神父："我来是想和你谈谈艾利卡的事情，其实她半年前就已经不在修道院工作了，因为她干什么事情



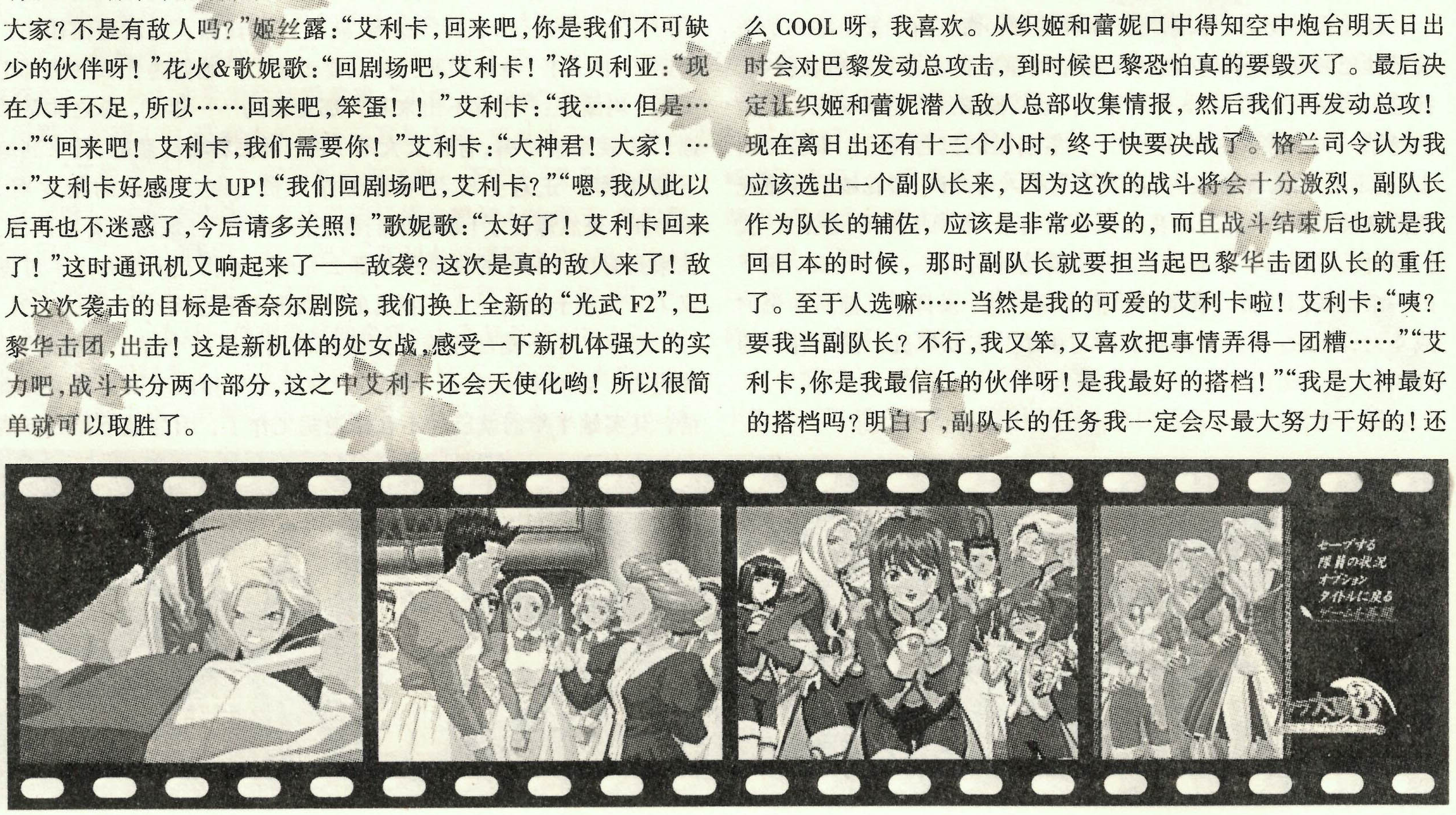
都要搞砸,所以自动辞职了,但是她每天晚上还是住在修道院。这次的打击对她来说实在是太大了,大神君,你一定要帮助艾利卡!……”砰!“艾利卡,是你吗?不要走,回来呀!”我们一起出动寻找艾利卡,最后我在小桥上看见了她,艾利卡:“我真是笨蛋,在修道院里也是,在巴黎华击团也是……”“不要想这些了,我们回去吧,艾利卡,大家都在等你呢!”“回去,不行,我不能再在华击团了,已经没有地方回去了。”“……那就到我那儿去吧?”我把艾利卡带回了我的家里:“你身上都淋湿了,去洗个澡换件干衣服吧?”趁着艾利卡洗澡的时候我用通讯机和格兰司令取得了联系格兰:“找到艾利卡了吗?”“是的,刚刚在雨中碰见了,现在在我家里。”“大神,艾利卡就交给你了,治愈队员受伤的心,这是队长义不容辞的责任呀!”艾利卡:“你刚才在和剧院联络吗?”“是的,放心,已经没事了。你淋了这么半天雨没有发烧吧?”艾利卡:“嗯……”“那我们一起睡觉吧?”“嗯,两个人一起睡会比较温暖吧。”艾利卡好感度 UP。(星辰:十八禁呀,大家小心了!DRAGON:你真行!比我还快!)“啊,我不是这个意思,我是说你睡床上,我睡地上。”……“你睡着了吗?艾利卡。”“没有,睡不着……大神君,我是不是真的很惹人讨厌?”“你在想什么呢?”“因为我很失败的缘故吧,连神父都为我的事感到迷惑,玛丽亚的特训我的成绩也是最差的,以前,即使是在失败的时候我也总是笑着面对,在大家都感到迷惑的时候我也总是开朗的,充满活力的……但是,这次的打击对我来说太重了,笑对我来说……真的很难。”“艾利卡,你还在迷惑,但是有我在你身边呀,一切都会好起来的。”“真的吗?大神君,你是不是真心喜欢我?”“我……(不是这个意思)”“回答我呀,大神君,你喜欢我吗?”“我喜欢你!”…………为什么不说话了?艾利卡:“~~我也最喜欢大神呀……”原来艾利卡不知什么时候已经睡着了,说的是梦话吗?这是什么光?是从艾利卡身上发出的,果然如玛丽亚所说的艾利卡自身隐藏着巨大的灵力呀。“早上好!大神君!”看来艾利卡已经恢复活力了,艾利卡还给我做了一顿丰盛的早餐,随便吃吧,艾利卡好感度 HYPER 超级大 UP!!这时通讯机响了——香奈尔剧场,敌袭!艾利卡看后立刻冲出门外:“大……大家?不是有敌人吗?”姬丝露:“艾利卡,回来吧,你是我们不可缺少的伙伴呀!”花火&歌妮歌:“回剧场吧,艾利卡!”洛贝利亚:“现在人手不足,所以……回来吧,笨蛋!!”艾利卡:“我……但是……”“回来吧!艾利卡,我们需要你!”艾利卡:“大神君!大家!……”艾利卡好感度大 UP!“我们回剧场吧,艾利卡?”“嗯,我从此以后再也不迷惑了,今后请多关照!”歌妮歌:“太好了!艾利卡回来了!”这时通讯机又响起来了——敌袭?这次是真的敌人来了!敌人这次袭击的目标是香奈尔剧院,我们换上全新的“光武 F2”,巴黎华击团,出击!这是新机体的处女战,感受一下新机体强大的实力吧,战斗共分两个部分,这之中艾利卡还会天使化哟!所以很简单就可以取胜了。

第九话　栅栏中的岛（主角:织姬、蕾妮）

最后的决战就要展开了,在作战会议上格兰司令发现艾利卡好像有心事:“大神,艾利卡好像有点不妥。”“放心,交给我了。”我在电梯里碰见了艾利卡“艾利卡,你怎么了?好像没有精神的样子。”艾利卡:“我……我好怕,我自己的力量太可怕了。我不知道自己能不能控制,如果失控的话……大神,我真的很不安。”“艾利卡,放心,不用害怕,我一定会帮助你的!”艾利卡好感度 UP!看着艾利卡恢复活力我也很高兴,先四处在街上转转,看看巴黎市民是否已经全部避难完毕了,看着昔日繁华的花之都现在空无一人真是令我有一种失落感,我发誓一定要守护巴黎,让巴黎的市民可以重回家园。我信步来到修道院前,听见了艾利卡祈祷的声音:“神哪,请保佑我们吧!……啊,大神君?!……嗯……我现在真的很不安,大神君,我们真的会胜利吗?”“神一定会保佑我们的!”“是呀!大神君,我们一起来祈祷吧!”“……神哪,我现在已经找到对于我来说最重要的人了!”“重要的人?”“嗯,就是黑色头发的那个人……我祈祷完了,我先回去了。”看来街上的居民已经全部避难了,我也该回作战指令室了。突然天空中乌云密布,从乌云中出现了一个巨大的空中炮台,是敌袭!整个巴黎陷入了一片火海之中!第二击!一瞬间巴黎又被冰封!恐怖的威力,这就是我们的敌人吗?……巴黎的一角,出现了两个熟悉的身影,莫非是织姬和蕾妮?

作战指令室内,艾利卡:“大神,巴黎就要被毁灭了,我们应该怎么办?”

“这个……我们应该先收集情报。”“对,情报收集是很重要的事,你们也知道呀?”“正确的情报收集,加上准确的分析和确立明确的作战方针……”“胜利就很容易啦!”这……这个声音,难道……“好久不见了,我是织姬!!”“蕾妮,番号一五四〇,到达。队长,好久不见。”果然是她们!艾利卡:“啊!……是花组的织姬和蕾妮呀!蕾妮,请多指教!”蕾妮:“……”艾利卡:“喂!喂……你听到了吗?”蕾妮:“收到!”艾利卡:“啊,原来是这样。”呵呵,蕾妮还是这么 COOL 呀,我喜欢。从织姬和蕾妮口中得知空中炮台明天日出时会对巴黎发动总攻击,到时候巴黎恐怕真的要毁灭了。最后决定让织姬和蕾妮潜入敌人总部收集情报,然后我们再发动总攻!现在离日出还有十三个小时,终于快要决战了。格兰司令认为我应该选出一个副队长来,因为这次的战斗将会十分激烈,副队长作为队长的辅佐,应该是非常必要的,而且战斗结束后也就是我回日本的时候,那时副队长就要担当起巴黎华击团队长的重任了。至于人选嘛……当然是我的可爱的艾利卡啦!艾利卡:“咦?要我当副队长?不行,我又笨,又喜欢把事情弄得一团糟……”“艾利卡,你是我最信任的伙伴呀!是我最好的搭档!”“我是大神最好的搭档吗?明白了,副队长的任务我一定会尽最大努力干好的!还



有……大神君，大神君是我最喜欢的人呀，我们约定永远在一起好吗？”“嗯，我们约定！”说完艾利卡猛地投入我的怀抱……艾利卡好感度 super U ~ P!

回到作战指令室，蕾妮和织姬已经成功获取了情报，巴黎华击团 花组，出击！！

战斗开始：蕾妮和织姬被人狼利修伯爵捉为人质，我们要尽快突破包围网，就在利修准备撕票的时候，加山出现了，这小子来的还真是时候，既然救出了蕾妮和织姬，那么大家就不用客气了，把利修打入地域吧！！这一战很简单，因为队员的状态太好了，想输都不太容易呀！不过接下来还有一仗，就是对上次那个章鱼怪，报仇的时候到了，这次一定不能输！要注意的就是速度一定要快，要赶在钟声敲响5下之前打倒BOSS，推荐使用“火”模式，然后加上和艾利卡的合体攻击，相信不会遇上太大的困难。

战斗完结了吗？没有……其实，真正的战斗现在刚开始……

第十话　神离开以后（主角：艾利卡）

又是一个奇怪的梦，梦中的那个奇怪的小丑到底是谁？……我在街上逛到九点钟的时候实在是饿的不行了，于是来到小摊上吃早点，这时艾利卡拖着一大堆东西突然出现在我面前，“艾利卡，你这是要干什么呀？”“搬家呀，你既然接受了我爱的搞白，我当然要搬过来和你一起住呀！”啊？！居然这么主动！现在的女孩子呀……艾利卡：“大神，今天晚上你一定要和我约会哟，不要忘了！”“哦，知道了。”

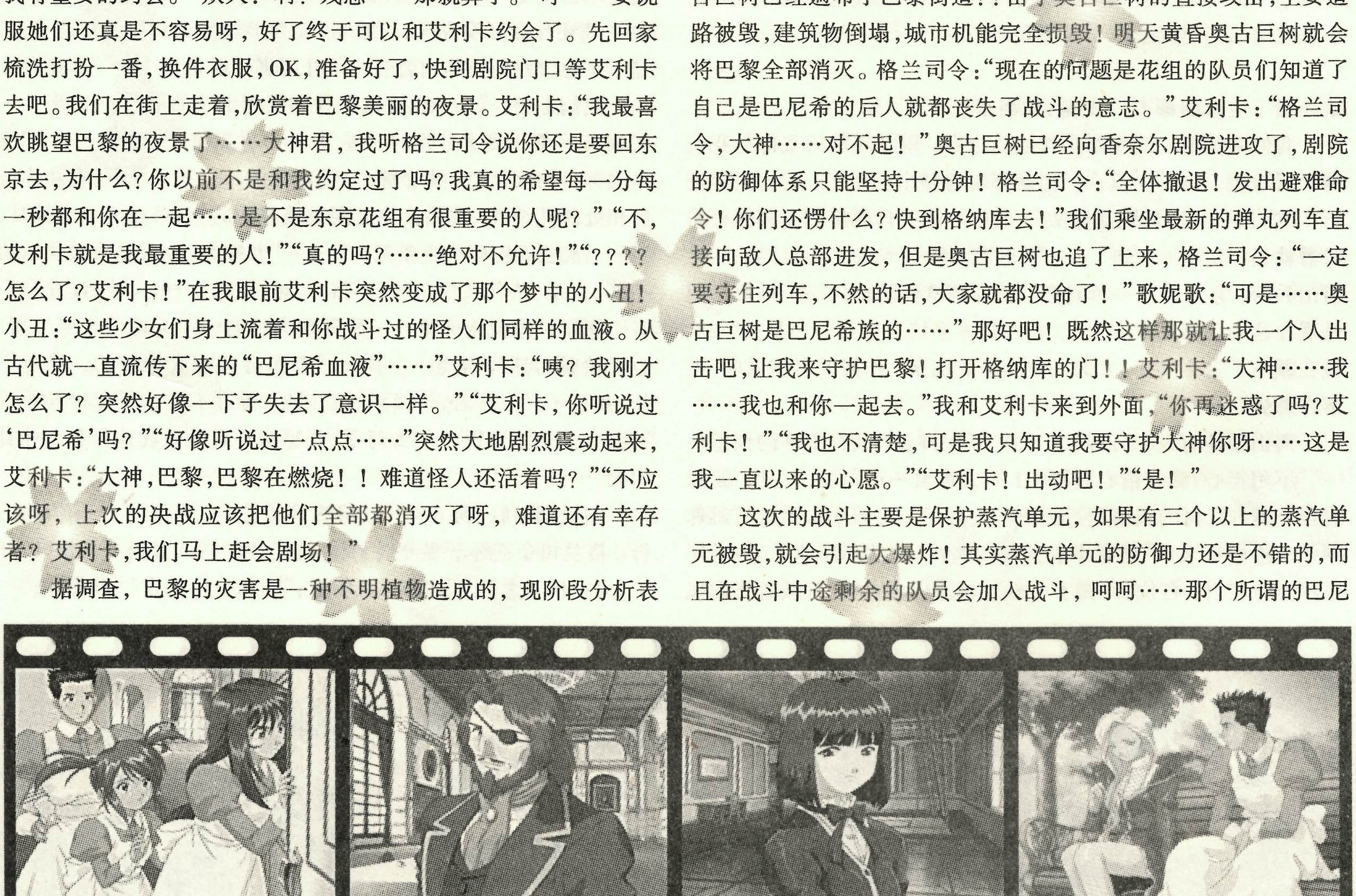
晚上，花组的队员们打算约我出去，可是我还有和艾利卡的约会呢，怎么办？唉，只有丢卒保车了，“我今天晚上有其他的事，我有重要的约会。”众人：“啊？残念……那就算了。”呼……要说服她们还真是不容易呀，好了终于可以和艾利卡约会了。先回家梳洗打扮一番，换件衣服，OK，准备好了，快到剧院门口等艾利卡去吧。我们在街上走着，欣赏着巴黎美丽的夜景。艾利卡：“我最喜欢眺望巴黎的夜景了……大神君，我听格兰司令说你还是要回东京去，为什么？你以前不是和我约定过了吗？我真的希望每一分每一秒都和你在一起……是不是东京花组有很重要的人呢？”“不，艾利卡就是我最重要的人！”“真的吗？……绝对不允许！”“？？？？怎么了？艾利卡！”在我眼前艾利卡突然变成了那个梦中的小丑！小丑：“这些少女们身上流着和你战斗过的怪人们同样的血液。从古代就一直流传下来的“巴尼希血液”……”艾利卡：“咦？我刚才怎么了？突然好像一下子失去了意识一样。”“艾利卡，你听说过‘巴尼希’吗？”“好像听说过一点点……”突然大地剧烈震动起来，艾利卡：“大神，巴黎，巴黎在燃烧！！难道怪人还活着吗？”“不应该呀，上次的决战应该把他们全部都消灭了呀，难道还有幸存者？艾利卡，我们马上赶会剧场！”

据调查，巴黎的灾害是一种不明植物造成的，现阶段分析表明这种植物不应该是地球上的生物！洛托尔顿寺院就是植物生长的中心也是怪人的大本营。绝对不允许怪人再次破坏巴黎！巴黎华击团，花组，出击！！

本次战斗的目的是解除炸弹，炸弹的颜色会随着时间的增加而变化，当它变为红色是就要爆炸了，那时半个巴黎都将被毁灭！一定要赶在炸弹爆炸之前来到炸弹旁边使用“回复”指令！这时可以兵分两路，一边围攻BOSS，一边拆除炸弹，分配好人员之后就行动吧，抓紧时间！推荐使用“山”模式。击倒BOSS后大家发现植物并没有消失，难道植物和怪人之间没有关系？这时经常在我梦中出现的小丑来出现在我们面前，难道她才是真正的BOSS？小丑：“巴黎华击团的队员们都是巴尼希的后人，你们流着和出现在巴黎的怪人们同样的血液，那是曾经被封印在巴黎这个城市里的巴尼希的血液，看看你们的手吧！那就是代表你们身份的巴尼希纹章！”她们的手发出不同的光亮，这就是所谓的纹章吗？花火：“突然从胸中涌出一种似曾相识的感觉，你们发现了吗？”姬丝露：“队长！你知道这是为什么吗？”艾利卡：“我的不可思议的力量，还有大家的灵力都是因为继承了巴尼希血液的原因吗？”小丑：“这个纹章就是巴尼希之血族的证明……怪人们死后他们的灵魂会来到洛托尔顿寺院的地下，呼唤远古的力量，看吧，这就是被你们打倒的怪人们的灵魂……觉醒吧！奥古巨树，依照巴尼希灵魂和你定下的古代盟约！！”我喊到：“绝对不会让你得逞的！”艾利卡：“不行……”“艾利卡，你说什么？”小丑：“哈哈哈哈哈……巴尼希之血指引的后人已经背叛你了！永远消失吧！名叫巴黎的都市！”“危险！快撤退！”众人：“……是！了解！”

我们回到作战指令室，“报告，从洛托尔顿寺院地下长出的奥古巨树已经遍布了巴黎街道！！由于奥古巨树的直接攻击，主要道路被毁，建筑物倒塌，城市机能完全损毁！明天黄昏奥古巨树就会将巴黎全部消灭。格兰司令：“现在的问题是花组的队员们知道了自己是巴尼希的后人就都丧失了战斗的意志。”艾利卡：“格兰司令，大神……对不起！”奥古巨树已经向香奈尔剧院进攻了，剧院的防御体系只能坚持十分钟！格兰司令：“全体撤退！发出避难命令！你们还愣什么？快到格纳库去！”我们乘坐最新的弹丸列车直接向敌人总部进发，但是奥古巨树也追了上来，格兰司令：“一定要守住列车，不然的话，大家就都没命了！”歌妮歌：“可是……奥古巨树是巴尼希族的……”那好吧！既然这样那就让我一个人出击吧，让我来守护巴黎！打开格纳库的门！！艾利卡：“大神……我……我也和你一起去。”我和艾利卡来到外面，“你再迷惑了吗？艾利卡！”“我也不清楚，可是我只知道我要守护大神你呀……这是我一直以来的心愿。”“艾利卡！出动吧！”“是！”

这次的战斗主要是保护蒸汽单元，如果有三个以上的蒸汽单元被毁，就会引起大爆炸！其实蒸汽单元的防御力还是不错的，而且在战斗中途剩余的队员会加入战斗，呵呵……那个所谓的巴尼



希血统还是敌不过我的英俊潇洒，玉树临风呀！总之战斗很简单啦，敌人不会攻击我们，所以用“火”模式尽情的打吧！

战斗结束了，但是奥古巨树还是击毁了机车的蒸汽机关，蒸汽机车炸毁了，当我恢复意识时身边只看见艾利卡，我们和其他队员失去了联络。艾利卡：“街道毁坏了，这都是我们的责任。”“放心，只要我们打败敌人就能重新夺回和平了！”“是呀，看见大神的笑容我就安心了。我们一定会重新取回和平的。”我们已经无家可归了，我和艾利卡只好相拥着露宿街头，艾利卡：“我有些话想对你讲，是关于大神君要回东京的话……无论怎样，我最喜欢的人还是大神呀！请记住我是大神君在巴黎的恋人啊，这样就够了，无论大神君回到什么地方，如果还能记住我的话，我就心满意足了……（再见了……大神君……）”早上我醒后看见了艾利卡留给我的一封信：非常感谢你带给我的美好回忆，再见了……艾利卡。啊？！艾利卡想一个人去和敌人战斗吗？等等，艾利卡！！！我不会让你一个去的！我追上艾利卡，艾利卡：“啊，大神君，你这么早就起来了……？”“回答我，艾利卡，你想一个人去和奥古巨树战斗吗？！”“这不是战斗，这是我的使命……奥古巨树是依靠怪人的灵魂复活的，所以只有同怪人流着相同血液的我才能够封印奥古巨树。我相信大神君一定可以守护巴黎的人们。大神君……非常感谢你带给我的美好回忆，我绝对不会忘记的……再见了！”“不行！！我……绝对……不会让你一个人去的！！”艾利卡忍不住扑入我怀里，“我们还有胜利的希望吗？”这时通讯机响了：“神离开以后，希望就在我们手中！在凯旋门会合。格兰·玛”艾利卡：“大神君，格兰司令还活着！！”“啊！我们快点赶到凯旋门去吧！”“是，了解！”来到凯旋门，原来大家都活着，真是太好了，原来是迫水大使帮了大忙，哦，不对，应该是巴黎华击团凯旋门支部迫水部长，而且在凯旋门里还隐藏了最终兵器……

最终话　生命的都市（主角：艾利卡）

我们来到凯旋门支部的作战指令室，现在凯旋门支部是我们的最后希望。日落时奥古巨树就要覆盖整个巴黎了，我们决定进行“奥古巨树心脏部强袭作战”，最后一拼了！凯旋门支部的秘密武器就是“左轮加农炮”——以远距离输送光武F为目的的巨大射出兵器，它可以在一瞬间把部队送到欧洲的任何一个城市！但是现在这个武器还没有完成，它的瞄准系统只能靠……目视？！！现在顾不了这么多了，大家一定要活着回来！作战的名字就叫“巴黎在燃烧”……

离出发还有三十分钟，艾利卡：“大神君，我有不祥的预感……”“不用担心，我有信心获胜的！”“大神君……”轰！！……“紧急警报，奥古巨树的根部逼近凯旋门支部了，巴黎华击团队员迅速到作战指令室来！”还有十五分钟，奥古巨树就会到达了，格兰司令：“紧急发射！各位，拜托了……”六发巨大的子弹装载着光武飞向奥古巨树的心脏，最后决战，开始！

第一战：一开始只有我一个人，不断前进之后会陆续碰上姬丝露、洛贝利亚、歌妮歌，这一仗实在是没有需要注意的地方，敌人只能用一个字来形容，那就是“弱”！

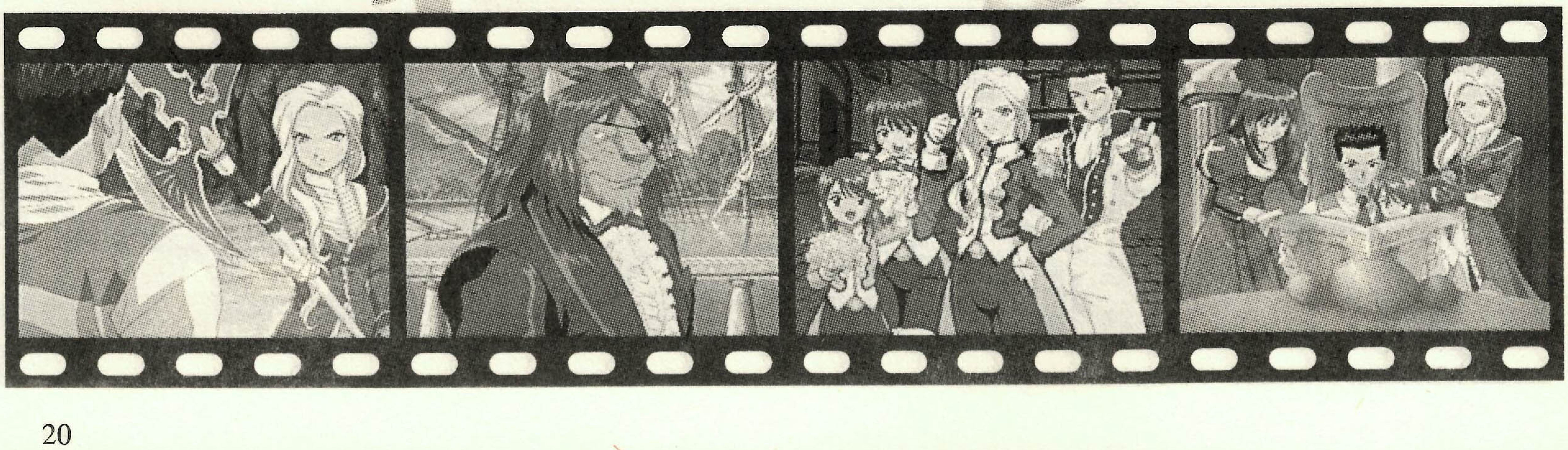
第二战：一出来就遇上了花火，这样就只剩艾利卡一个人了。这一仗依然一如既往的容易，唯一要注意的就是地上有绿色的地雷，小心别踩到哟！

第三战：BOSS战，敌人是那个小丑——莎露，她的机体是一只蚊子？！只要小心她的全屏必杀技就可以了。她被打倒之后，她的灵魂成为了奥古巨树的核心，奥古巨树的核心终于觉醒了！最后的敌人，消灭它吧！……在战斗中我们发现了运送艾利卡的空子弹壳，难道，难道艾利卡……我想起了出发前艾利卡对我说的话“我有不祥的预感……也许，我没有机会和大神君再见面了……”不！！这不是真的，艾利卡！！！……就在这时，奥古巨树的核心向我们发动了进攻，两个巨大的光球向我飞来……我……我竟然没事？！艾利卡？是艾利卡！“你没事吧？大神君！”“艾利卡！你还活着？！”“是的，为了被爱的人，我绝对不会死的！‘为了未来而生存下去’这是大神君说的话，所以，我一定要活下去！”姬丝露：“队长，奥古核心的攻击又来了！”……出击！巴黎华击团！这个BOSS也不难打，只要注意回复就可以了。

第四战：这是真真正正的最后一战了，把所有的必杀技都拿出来吧！堂堂正正决一胜负！……

战斗结束后一个月，巴黎又恢复了往日的生机，艾利卡：“大神君，欧洲博览会又再度举行了，你看市民们多么高兴呀！”歌妮歌：“我们也一起去看博览会吧！”……“咦？艾利卡，你不和我们一起去吗？”“嗯……大神君，我有一个要求……”“行呀，没问题！”“咦？我还什么都没说呢。”“哈哈，艾利卡想什么我早就知道了，你是不是想说我们一起约会呀？”“好厉害！就是这个！”“那还等什么？我们走吧！”……也许这是我和艾利卡跳的最后一支舞……艾利卡：“终于到了分别的时候了……”“艾利卡……我……”“我是大神君的伙伴吧？我会等，一直等你的……我不能哭，在和你最后相处的几天里，我要让你见到我最美丽的笑容，走吧，大神君，我们一起去看巴黎的夜景吧！”……“大神君，今天是我最快乐的一天，但是，为什么快乐的时间总是短暂的？……大神君，艾利卡有个愿望，想说给你听……我喜欢大神君……无论是否要分离，也无论是否还能再会……我永远都不会忘记大神君的，绝对不会。所以……大神君，你回到东京以后，千万不要忘了艾利卡呀。”“我绝对不会忘记的。”“太好了，我感谢神灵让我在这里和大神君相会，……”

一星期以后，到了离开巴黎的日子了。在火车站，大家为我送行。格兰司令：“终于要分别了呀，这半年的时间过得可真快呀，好了，大家快和大神道别吧！”姬丝露：“队长……保重！”歌妮歌：“一



郎，我长大以后一定要到东京去！”洛贝利亚：“队长，一定要全力以赴，这样才可爱呀！”花火：“大神君……一定要再次来巴黎和我相会呀。”格兰司令：“艾利卡，怎么了，为什么不和大神道别呢？”艾利卡：“嗯……那个……大神君……这是我给你的信，但是，请到火车上再拆开吧……”格兰司令：“已经到时间了，出发吧……”“各位，保重！”艾利卡：“大神君……再见……”火车缓缓开动了，艾利卡：“（再见并不是我想说的呀）不要！……大神君，不要离开我们！”姬丝露：“队长！！”歌妮歌：“一郎！！”花火：“大神君！”……“再见了，花之都巴黎！再见了，香奈尔剧院！艾利卡，我们一定会再见面的！”



文／MADJOJO

第一话　欧洲的花之都

告别了，告别了，樱花满树的帝剧公园，告别了，无数欢笑泪水回忆的帝剧院，告别了，星组月组热血十足的朋友们。告别可爱的艾莉丝，告别高傲的神崎，告别火热的桐岛，告别纯朴的红兰，冷艳的玛利亚和织姬，还有惹人怜爱的雷妮，一起战斗出生入死的日子，将成为日后珍贵的回忆，而温馨如同一家人般的花组，我又怎能忘记？太正的浪漫风情，无敌的帝国华击团，那些都已经成为过去了吗？不，不是的。还有我心中，我最珍爱的樱花，我的思念，即使到了天涯海角，你是否也依然能够感觉得到……

CUT！！抒情到此为止。我，海军中尉大神一郎，奉军部之令，远渡重洋来到此地，被称为艺术与文化之都的——法国首都巴黎留学，但是，这只是名义上的由头而已。实际是，近来巴黎出现了一股来历不明的黑暗势力的侵袭和骚扰，为了维护巴黎的和平和安定，以及找出黑暗势力蠢动的真相，接受米田一基中将的秘密指令，承担巴黎花组组长一职，我来到了巴黎。

（当然，也是为了泡妞，我美丽的法国MM，浪漫风情的巴黎女郎，我来了……樱花是谁？）

下了火车，巴黎果然不同凡响，人物风情都与帝都大不相同。传说中的花之都就是这个样子的吗？但是没有太多时间让我观看巴黎风景了，肩负重任，赶快去日本大使馆吧。当下便往大使馆去，路过广场的时候，突然一辆失控的小车向我直冲了过来，我靠，巴黎的司机都这么嚣张的说……说时迟那时快，我一个闪身躲了开来，但是身上还是免不了擦伤，仔细一看，汽车上居然站着一只诡异的黑猫，真是要命啊，刚想去责备那司机实在太不小心，耳边却响起一个温柔的声音：“你，没事吧？”

抬起头一看，眼前是一个俏丽可人的少女，穿着漂亮的鲜红色修女服，热情的笑靥让我几乎以为遇到了天使，“啊，没事的……”我拍了拍身上的灰尘，示意这是小CASE而已，“可是，司机受伤了呢？”女孩子说着，将手放在了司机的额头上。“喂，你要做什么呢……？”“不要动噢……”是错觉吗？她的手上居然发出了淡淡的金色光芒，而所有的小伤竟然也在一瞬间都愈合了——这种神奇的力量是什么，难道说……

女孩子进行了自我介绍，原来她叫艾利卡，是巴黎修道院的见习修女。看她那毛手毛脚的样子，走路风风火火还常常碰到头，真是个傻姑娘呢，这也难怪为什么到现在还是个“见习”的修女了，不过，样子长的还真可爱，而且似乎第一面就对我很有好感的样子呢，不过，我在帝都已经有心爱的人了啊……行了行了，想什么呢？赶快去大使馆是正经。

来到日本驻巴黎大使馆，见到大使迫水先生，是一个梳着背头很有魅力的中年大叔呢。从与他谈话中得知了和巴黎华击团有关的一些事情。然后就一起去巴黎著名的剧院，香奈尔大剧院。一个胖胖的中年欧巴桑就是巴黎华击团的司令官，也是我在这里的顶头上司。另外也认识了秘书梅尔和小卖部的希，都是很可爱的女孩子呢。而华击团的成员现在也就只有两位，一个就是那个修女艾利卡，还有一个是贵族子弟，高傲的姬丝露，有着金色的头发和傲气的眼睛。

然后可以去自由溜达溜达，在墓园里可以见到一个黑色头发黑色衣服的少女，恩，这个女孩给我的感觉很好，去花店转转，花店老板告诉我那个女孩子经常前来买花。

回到歌剧院以后，格林司令告诉我在巴黎发现了怪人。那么就着手准备来巴黎以后的第一场战斗吧。巴黎华击团，出击！

战斗开始！没什么可说的，太简单了，熟悉一下系统吧。

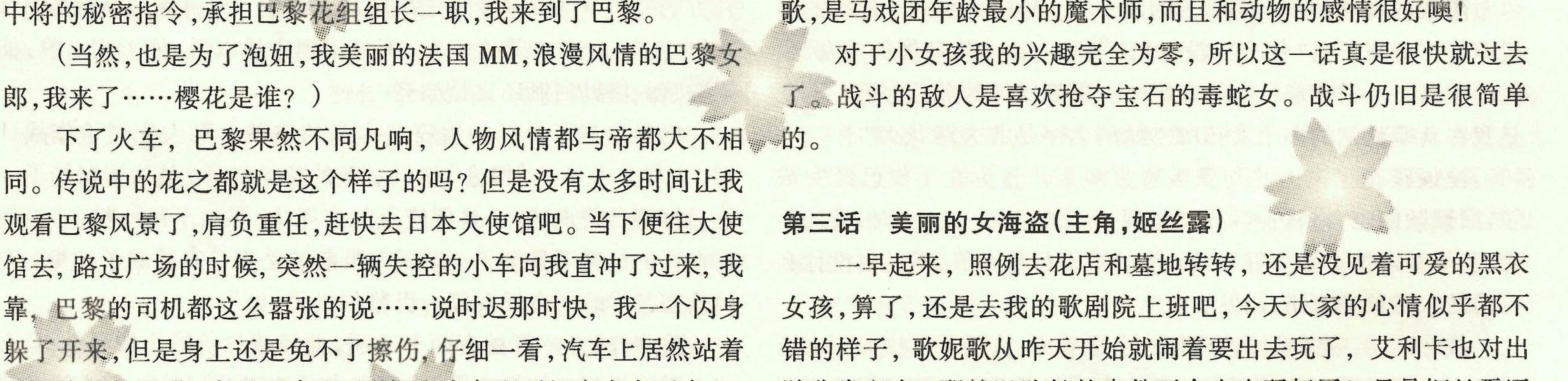
第二话　可爱的魔术师（主角，歌妮歌）

和艾利卡去巴黎的市场逛，突然出现惊马狂奔的事件，一个梳着两个小辫子的女孩用奇妙的办法把马儿给安抚了，她叫歌妮歌，是马戏团年龄最小的魔术师，而且和动物的感情很好噢！

对于小女孩我的兴趣完全为零，所以这一话真是很快就过去了。战斗的敌人是喜欢抢夺宝石的毒蛇女。战斗仍旧是很简单的。

第三话　美丽的女海盗（主角，姬丝露）

一早起来，照例去花店和墓地转转，还是没见着可爱的黑衣女孩，算了，还是去我的歌剧院上班吧，今天大家的心情似乎都不错的样子，歌妮歌从昨天开始就闹着要出去玩了，艾利卡也对出游非常兴奋，那就以队长的身份下令出去玩好了！只是姬丝露还有些不乐意，多劝她两句也就行了，最后姬丝露当然还是不能驳



我的面子,好歹我也是巴黎华击团的队长啊,呵呵。

来到公园,聊了些天气呀之类的没营养的话题,歌妮歌要跟我较量板球,那就来吧,谁怕谁呀。游戏方法跟DDR之类的差不多,如果打的很好的话歌妮歌会对你十分佩服,不过我对跟小女孩玩游戏没什么特别的兴趣,随便玩玩吧。

歌妮歌真是个小丫头,跟我玩了那么长时间也不累。又要跟伊丝露较量一番。“姬丝露也来玩把,很好玩的啊!输的人在脸上画黑眼圈!”姬丝露哼了一声,果然像她这样的贵族瞧不起这些小孩子的玩意儿,可是最后还是按捺不住好胜心和歌妮歌大战了起来,结果300回合不幸败北,没想到她居然生起气来,我上去好言相劝,不仅没收到正面效果反而火上浇油,姬丝露横眉立目的要跟我决斗,真不知道是哪儿惹着她了……

“决斗吧!日本人!只有胜利者才有说话的资格!”

好吧,决斗就决斗,平时看你是女孩子所以让着你,给三分颜色你还开起染坊了!这次就让你知道什么叫实力!姬丝露把我们带到她的家里,确实非常富丽豪华。一个很高傲的管家欧巴桑把我们领到了决斗场……不是吧?是一只巨大的船?而决斗的地点就在高高的桅杆之上,我靠,这些家伙是不是调查过我的底细,知道我有恐高症?在这种地方决斗,不是要我的命吗?姬丝露二话不说就拿着大斧冲了上来,好不容易接下这招,姬丝露好象重心不稳,我一个抢前,结果居然是诱兵之计,被她一斧砍了下来……幸好有安全带的说。

因为决斗输了,所以要在姬丝露华丽的家里当佣人作补偿。而且居然让我穿上女佣的衣服。姬丝露还真是有奇怪的癖好啊。不过艾利卡和歌妮歌的女佣服还真是漂亮。在姬丝露的家里随便转转吧,可以遇到一个戴眼罩的男人,谈话之间,他说他是姬丝露的未婚夫利修伯爵…………真的假的?姬丝露要嫁给这么一个中年大叔?在院子里遇到姬丝露才知道,原来这个家族的女孩子都要嫁给利修家族。看她的神情好像不是很开心的样子,走的时候还把身上的饰物掉了。给她送回去的时候,她居然在洗澡?一阵鸡飞狗跳,从门里居然飞出一把斧头,我的天呀,眼前一黑……

醒来的时候是在一个日式的屋子里,耳边传来一个低低的温柔声音:“醒来了吗?你……没事吧?”我转头一看,乌黑的秀发,可人的眼睛,一副楚楚可怜的表情……那身忧郁的黑色套装,不正是我在墓园见到的那个女孩吗?她的名字是北大路花火??

没说跟花火说上几句就被管家叫走。告诉我工作已经完成了,回到歌剧院,格林告诉我又出现了新的怪人?是利修伯爵吗?哼,我早知道他不是个好东西。他的真面目是人狼,不过也没什么可怕的。巴黎华击团,出发!

战斗开始。第一战毫无困难,全是喽罗,从箱子里找地下水道的两把钥匙即可。此时利修伯爵会企图偷袭我们,姬丝露陷于困境。把她救下来以后就是BOSS战,人狼的HP比较高,不过也挡不住华击团的两次围攻。气合!必杀启动!狼虎灭却!TOO EASY!

战斗结束以后姬丝露对我的好感度大幅提高,可是我的眼前却总是晃动着花火忧郁的眼神……

第四话　蔷薇香的盗贼(主角,洛贝利亚)

格林司令叫我过去,原来花组战斗力不够,需要新的伙伴,出去转悠一圈没有什么结果,回到歌剧院。实际上格林司令自己已经早有人选。那就是巴黎的大盗贼洛贝利亚,盗窃,抢劫,爆炸,纵火……判刑一千年也不过分的巨盗。格林司令居然会看上这样的人,品味还真是比较奇怪。命令已经下来了,那就去警察局和探长交涉吧,希望洛贝利亚可以加入我们。终于在特别牢房看到了她,带着锁链的银发女郎确实比较的酷。“加入华击团吗?那样无聊的组织……有什么好处吗?”“你将可以自由。”“自由,那种东西是我的掌中物……”刚一解开身上的镣铐,洛贝利亚就劫持了艾利卡企图要挟我们,真是巴黎史上最恶的盗贼!!

在艾利卡一番罗嗦之下,居然让洛贝利亚放开了她,不过洛贝利亚手上放出的火焰还真是惊人,看来她确实具备了很高的灵力和破坏力。在不得已放弃而准备离开的时候,洛贝利亚居然趁这个混乱的机会逃走了!在整个警察局展开搜索行动,结果这个坏蛋竟然在四号牢房里设置了炸弹……危机一触即发,炸弹解除作战开始!其实所谓作战很简单,只要注意最后的一个选项的力度,大约在四分之三处的样子,即使没有成功解除也没有关系,可以把即将爆炸的炸弹交给队伍中的随便一人,她还是会顺利完成任务的,只是被交给的那个女孩好感度会大幅度DOWN!无所谓,反正我喜欢的是黑衣服的花火…………为什么还她不出场……

炸弹危机解除以后,通讯机发出讯号让我们回到所长室,和所长谈话以后知道洛贝利亚使用的是调虎离山之计,她本人现在还在特别牢房里,回到特别牢房,调查床下果然发现了她。洛贝利亚对自己的所作所为不但丝毫没有后悔的意思,而且好像还觉得很有趣似的。这时候格林司令突然在门口出现,她向洛贝利亚许诺只要加入华击团就给她减刑十年……这样做的真的可以吗?在官方的妥协下洛贝利亚终于决定加入我们,理由是可以正当的和人打斗了。十足的暴力少女,不过回到剧场以后,换上演出服,摘下眼睛的洛贝利亚还真是漂亮……

巴黎出现了奇怪的偷窃艺术品的盗贼,和大家讨论作战计划,主要是参考了“惯偷”洛贝利亚的意见以后,认为盗贼的下一个目标将是美术馆,于是便连夜赶去埋伏,果然不出所料,守卫们在奇怪的烟雾下昏倒了,出现在眼前的是胸口有着蝎子纹身,专门偷盗艺术品的奇怪女郎。巴黎华击团,出发!

战斗开始!一开始有两个选项。此场战役仍然比较简单,只有一点需要提醒。如果选择“贵重美术品地守护”的话,那么就必须尽快赶到地图的另一端(此战役地图是一条直线形的),因为几个



回合以后敌人就会开始攻击位于地图另一端的贵重石雕画像，而如果画像被破坏的话则全体成员好感度大幅度 DOWN。所以建议使用风作战，几个行动力较高的队员如大神，洛贝利亚不必过分理会敌人，一直往前冲到尽头，把敌人留给艾利卡，歌妮歌和姬丝露打扫。喽罗全灭以后，蝎子女郎会亲自登场，注意她的必杀技能让人一回合行动不能，而且攻击力也比较高。个人推荐的战术是让攻防都较高的洛贝利亚一个人先冲上去，跟蝎子女单挑，而其他人解决残兵。注意随时让艾利卡使用恢复技。

不要怀疑，本话是洛贝利亚大活跃的一话，单挑是绝对没有问题的。

第五话　黑衣的花嫁(主角,北大路花火)

大感动！最喜欢的花火终于在这一话里正式登场了！所有和 JOJO 一样对花火有兴趣的读者从这里开始请专心的看过来。取名为"北大路花火・完全芳心获得"的作战计划正式开始。

一开始从自己屋子里出来就可以直奔花火的家（在伊丝露家豪宅的边上），跟她闲聊一些茶道的话题，回答还是喜欢日本的茶，好感度 UP!

例行公事来歌剧院上班，司令认为花组的人员还是不够，不过这次她给了我一件新装备，灵力探测计，只要有高灵力者接近这个探测计就会有反应……在剧院中会遇到洛贝利亚并且有迷你游戏玩，如果游戏完成的好洛贝利亚更会挑逗你……算了吧，我还是去找我的花火。

花火常去的地方只有花店和墓地，在花店遇到花火以后，发觉她的灵力也十分的高，果然花火也是华击团的成员！在墓园中，花园告诉了我她的过去，原来她是有未婚夫的(我靠！)，那个男人叫做菲力普，他们曾经十分相爱，最后是在轮渡上举行了盛大的婚礼，可就在婚礼的当天遇到了海难，菲力普为了救她而被冰冷的海水无情的淹没了……"一定要活下去，喜欢……花火你的笑容，所以，花火你一定要微笑着活下去！！"这就是菲力普最后的留言了……

好好地安慰她吧。难怪花火的眼神里总是充满了忧郁，难怪花火一年四季都是一样的黑色衣服……黑衣的新娘啊，请不要一直沉浸在悲伤的回忆中了，鼓起勇气来吧，毕竟你的身边还有那么多关心着你的人，你的好朋友姬丝露，还有我，而且，微笑着活下去，那也正是"他"对你最大的愿望啊……

谈话以后，我们决定一起去吃饭，到了餐厅以后才发现已经客满了，那就四处走走吧，。一点钟的时候回到餐厅，吃饭是大幅提高好感度的机会，好好的把握！这时候耳边突然响起一个奇怪的声音，漫天卷起了黑色的羽毛，一个长的好像乌鸦的丑陋怪人出现在我和的眼前，这是什么家伙？是新的怪人吗？

"巴黎啊，我的舞台，华丽的舞台……"

黑色的羽毛漫天飞舞，怎么可能？在花火的眼中，乌鸦怪人居然变成了菲力普的样子？"来吧，那未完的婚礼……"，一路追着怪人来到了歌剧院，那家伙竟然把这里当作他自己的演出场地，利用花火的回忆制造幻觉，把歌剧院的舞台变成了举行婚礼时的巨轮！可恶，居然利用人心的伤痕来作为攻击的武器，这样卑鄙的家伙绝对不能放过……巴黎华击团，出击！胆敢冒犯我心爱的花火的怪人啊，你的下场只有死！！

战斗开始！这一战的地形很复杂，道路狭窄，因为是在花火幻觉中的海船之上，所以随时间推移海水还会不断地淹没可以立足的地方，所以必须要尽快往高处走。只要大神走到花火跟前就可以救出她，破除乌鸦怪人的幻觉世界。然后就是 BOSS 战，因为乌鸦怪能飞在天上，所以格斗系的光武是无法攻击的，先让歌妮歌和艾利卡把他打下来再围殴吧，乌鸦怪的 HP 减到一半的时候会再度使用幻觉，华击团的成员似乎都分不出敌我了，大神和姬丝露在慌乱之中要以必杀技对决，就在这千钧一发的时刻，一只箭射穿了怪人的幻觉……北大路花火，参上！全员集结！尽情的凌虐这个讨厌的乌鸦怪吧！

第六话　巴黎的休息日(主角 自己决定……北大路花火)

解决了兔子剪刀手，毒蛇宝石狂，美貌蝎女郎，以及尖嘴乌鸦怪以后，近来的巴黎变得前所未有的详和与安宁，而我们也终于迎来了休假的时间了！太好了！出去玩吧！艾利卡跑来告诉我说大家约好了在特别休假日要出去吃饭，不过我更想和花火两个人一起去的说……

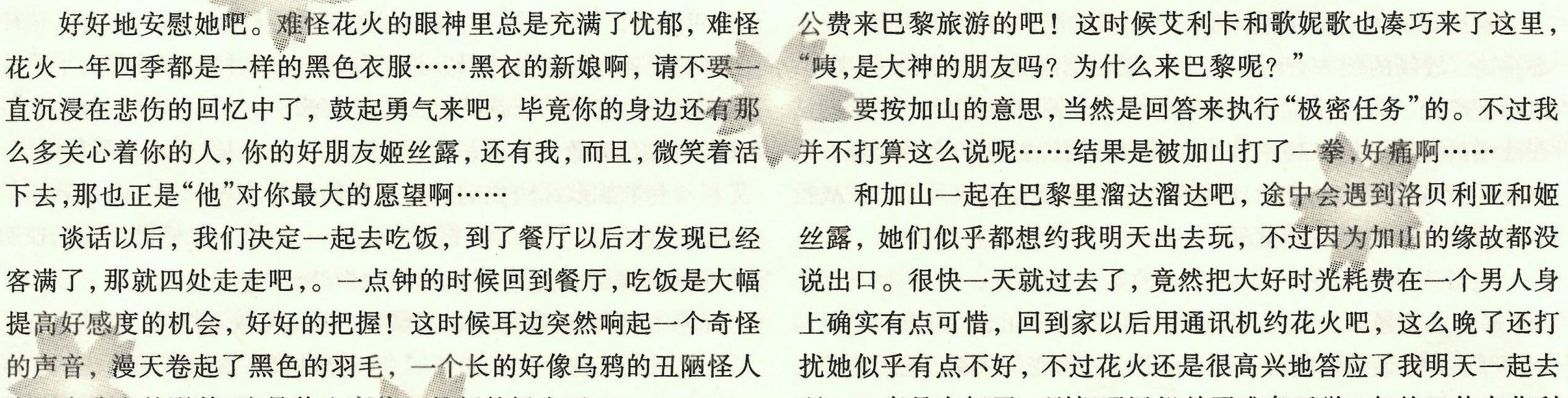
休假日前一天，早上起来在街上喝茶，背后传来不祥的吉他声，"难道说是……"我极力避免自己产生不吉利的联想，"不，没可能的，他没可能来巴黎的……"

"嘿，大神君，好久不见了！"

回头一看，果然是他。那个阴魂不散的月组队长，变态的倒霉鬼加山雄一！"你为什么会在这里？""我嘛，当然是为了执行极密任务！""极密任务？什么意思？"话是这么说，那个加山根本就是公费来巴黎旅游的吧！这时候艾利卡和歌妮歌也凑巧来了这里，"咦，是大神的朋友吗？为什么来巴黎呢？"

要按加山的意思，当然是回答来执行"极密任务"的。不过我并不打算这么说呢……结果是被加山打了一拳，好痛啊……

和加山一起在巴黎里溜达溜达吧，途中会遇到洛贝利亚和姬丝露，她们似乎都想约我明天出去玩，不过因为加山的缘故都没说出口。很快一天就过去了，竟然把大好时光耗费在一个男人身上确实有点可惜，回到家以后用通讯机约花火吧，这么晚了还打扰她似乎有点不好，不过花火还是很高兴地答应了我明天一起去玩……真是太好了。刚把通讯机关了准备睡觉，忽然又传来艾利卡的讯号……"明天和大神君一起去玩吧，说好了噢！"还没等我



拒绝呢，事情就这么定了，怎么办？难道说明天一天之内要应付两个女孩子……

早上一起来花火就在等着我了，一起先去看电影，在那里，花火跟我说了她小时候的事情。然后便去公园，真的是很有约会气氛的样子呢！（中间有许多增加好感度的选项，无法一一指明了。）

和花火分手以后，回到歌剧院，在这里等艾利卡吧（哎，真是有点辛苦啊……），突然眼前出现一些幻觉，耳边也听到有人在说奇怪的话，"难道不知道吗？那个红衣服的女孩啊……""你，你说什么？"

这时候艾利卡已经来了，聊了两句以后还是决定去公园，一群小孩子在那里玩球，天真的艾利卡也要和他们一起玩，看她活泼的笑容还真是有点动心啊，可是我的心里已经……这时候看到边上一个男孩子好象很孤单的样子，于是艾利卡又很三八地跑过去要帮忙让这个孩子也加入大家的群落里，在这里有不少选项，还是不要太顺着艾利卡的意思吧，否则让她的好感度上升太多，花火那边就会很难办了。

在艾利卡的劝导下小男孩还是一言不发，"为什么，大神君？"艾利卡迷惑的说，"说一句'让我加入吧'难道不是很简单的吗？"

"恩，是这样的……"这时候突然眼前一黑，我昏过去了。幻觉中，见到一个小丑打扮的女人，而且还说了一些意义不明的说话。

醒来以后立即就是通讯机的紧急传呼，在凯旋门附近出现了强大的妖力反应。身为巴黎华击团的队长，果然是不存在什么所谓的休息日啊。好了，抱怨也是没用的，花组出击！

战斗开始！到了凯旋门才发觉这里已经是一片火海，以前出现的怪人从没有像这次这么残暴，制造这一切的罪魁祸首长得像个章鱼。而且他居然拥有召唤邪恶灵魂的力量，居然把前几话中曾经打败的敌人全部也召唤了回来！有没有搞错，难道说以前所做的一切也都是白费功夫吗？没有时间多想了，战斗就在眼前！

这场战斗可以算的上第一场稍微有点难度的战斗了（稍微有点难度而已，还是很轻松的）。

新出现的紫色装甲敌人的 HP 相当的高，攻击力也不弱，要小心提防。战场的前方有两个炮台，可以发出直线式大范围的攻击，但躲在路面上的坑中就不用害怕了。姬丝露和歌妮歌一开始就站在战场的上端，可以利用她们两人的有利位置先把炮台干掉，不过要注意歌妮歌的防御力比较低。千万不要让花火死了，在战役中死掉可是会降低好感度的。

把敌人全灭以后，章鱼怪人的蒸汽兽出现，好大的一只章鱼！好邪恶而强大的妖力！我不顾一切的冲了上去，却被毫不留情的打了回来，连拿剑的右手也被砍断了，彻底的失败，毫无还手之力！在无能为力之下只能逃走了。我第一次感觉到实力的不足。巴黎华击团难道就到此为止了吗？

第七话　光从东方升起（主角……是樱花？）

又做梦了，又是那个相同的梦……

早上起来，无法忘记昨天的失败……在歌剧院里遇到了司令官的秘书梅尔，"大神君，还在为失败烦恼吗？""是的，我是巴黎华击团的队长，任务失败是我的责任！"梅尔似乎也能明白我的心事，不过她好象是比较喜欢有责任感的男人呢……

回想起来，在帝都的时候我可从来没有失败过，"帝都，帝国华击团，樱花……"忽然感觉到从来没有像今天这么想念帝都和樱花她们，情不自禁的拿出照片看了起来……"队长，看什么呢？！"听声音就知道是调皮的歌妮歌，不由分说就把我手中的照片抢了过去，艾利卡："这些女孩子是谁呀？"恩，她们是帝国华击团的成员……"

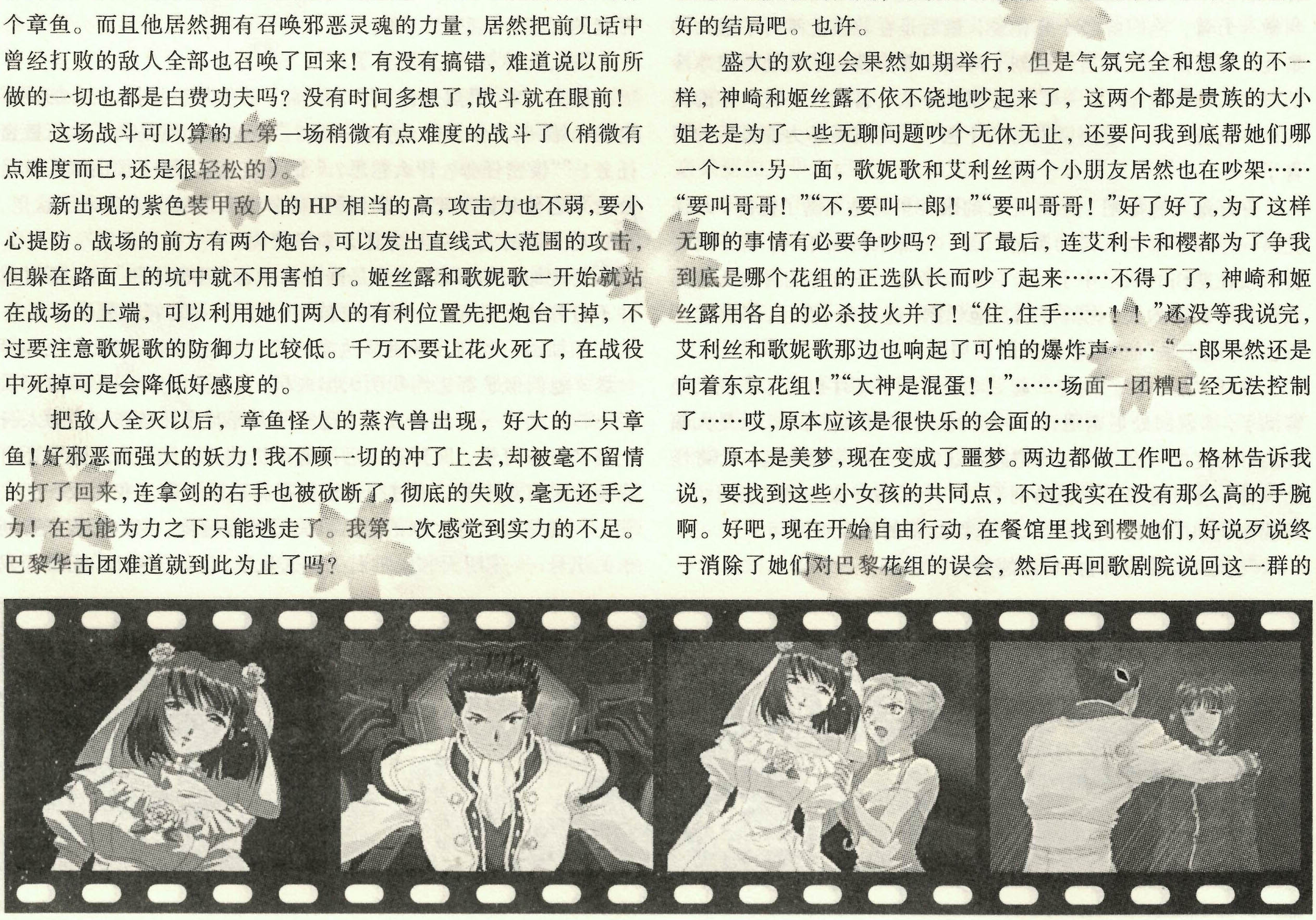
有人投来神秘的书信，信上写着"光从东方升起，巴黎的街道上盛开着樱花……"这是什么意思？格林司令要我去找出投信人的真实身份，于是上街看看有什么线索吧，先去老地方找找花火，她会邀请和你一起去练箭，用小摇杆控制方向和力道。在街上发现行迹可疑的白衣服家伙，一路跟着他去广场，却发现艾利卡在这里等着我，"大神，一起去'世界花之博览会'吗？"好吧，巴黎的花之博览会可是非常有名的噢，那就一起去看看好了。

来到会场，飘下的粉红色花瓣是什么？樱花？这里也有吗？美丽的樱花树，让我几乎以为回到了帝都的上野公园。"大神，好久不见了……"从樱花树后面走出来的，那漫天飞舞的花瓣般美丽的笑容，那熟悉的声音，是你……樱？

不仅是樱，连神崎和艾利丝都来到了巴黎，艾利卡似乎对原花组的成员很有兴趣，还说要开欢迎会欢迎它们，也许一切会是好的结局吧。也许。

盛大的欢迎会果然如期举行，但是气氛完全和想象的不一样，神崎和姬丝露不依不饶地吵起来了，这两个都是贵族的大小姐老是为了一些无聊问题吵个无休无止，还要问我到底帮她们哪一个……另一面，歌妮歌和艾利丝两个小朋友居然也在吵架……"要叫哥哥！""不，要叫一郎！""要叫哥哥！"好了好了，为了这样无聊的事情有必要争吵吗？到了最后，连艾利卡和樱都为了争我到底是哪个花组的正选队长而吵了起来……不得了了，神崎和姬丝露用各自的必杀技火并了！"住，住手……！！"还没等我说完，艾利丝和歌妮歌那边也响起了可怕的爆炸声……"一郎果然还是向着东京花组！""大神是混蛋！！"……场面一团糟已经无法控制了……哎，原本应该是很快乐的会面的……

原本是美梦，现在变成了噩梦。两边都做工作吧。格林告诉我说，要找到这些小女孩的共同点，不过我实在没有那么高的手腕啊。好吧，现在开始自由行动，在餐馆里找到樱她们，好说歹说终于消除了她们对巴黎花组的误会，然后再回歌剧院说回这一群的



别扭女孩们，觉得累的话可以到后台去转转，果然花火是安静的呆在这里，在布置后台的时候她的手不小心被刺到流血了，赶快帮着止血吧……

经过我的一番努力大家似乎又和好了，于是约着第二天一起去参观博览会，可是在博览会上又吵了起来……我实在是受不了了。而另一方面，黑暗势力居然也在谋划着攻击博览会的展地。

在博览会上艾利卡她们表演了精彩的舞蹈，令得樱和神崎也对巴黎花组刮目相看。看到大家终于能融洽的在一起我也非常高兴，这时候展览会遭到了攻击！可恶的怪人们，偏偏捡在这样的时候搞事。巴黎华击团，出击！

战斗开始！战场是在著名的艾菲尔铁塔上，这场战斗比较费劲。主要是敌人的 HP 很高，攻防都和以前的敌人大不一样了。坚持一段时间以后，樱她们驾驶着光武前来助阵了！熟悉的音乐和背景，而且帝国华击团还是和以前一样的强啊！上来就把所有的小兵喽罗给全灭了。下面是分兵作战，可以选择对付兔子或者毒蛇，随便哪一个也不是非常困难。还是惯常的围攻策略，在战斗后期敌人会出现援兵，不用理会。

经过这场战斗以后，大家终于成为好朋友了，而巴黎华击团的成员们，也终于明白什么才叫“团结”。

第八话　飞不起来的天使

在上一话的战斗里，大家都感到了现在的实力严重欠缺，格林司令认为必须进行严厉的特训来提高花组的战斗能力，不过要特训，光自己傻练是不行的，必须要有好的老师，上街上去看看吧。上街去找艾利卡，最后接受通讯机的指示在广场上遇到了她，这个傻姑娘这次又把一箩筐的水果搞到了地上，而且还跟我撞个满怀…………身边突然出现了一个奇怪的和尚，把帽子摘下来以后……居然是桐岛，还有玛利亚和红兰！都来了！！原来她们就是格林司令青睐的特训老师？？

由玛利亚负责战术特训，桐岛负责格斗技巧及近战特训，而红兰则负责光武操作方面的特训！全员战备，投入紧张的特训吧！艾利卡在特训中出了许多的洋相，而结果又是只有她一个人没有合格。这究竟是为什么呢？玛利亚认为艾利卡并不是实力不足，相反，艾利卡的身上蕴藏着巨大的灵力，只是现在还无法完全发挥出来……出来以后，艾利卡对自己的成绩感到很担心，来找大神进行单独的特训，这时候可以跟她玩射击的小游戏。

做玩游戏以后，可以选择去看看玛利亚，红兰和桐岛她们在干什么。玛利亚可是会和姬丝露决斗的，红兰的新发明还是一样火暴，桐岛真是能吃呀，不要吓着我的花火了。看来大家还是很适应巴黎的新生活嘛。只有艾利卡一个人闷闷不乐。

回去以后，在歌剧院的外面遇到了神父，原来他也是为了艾利卡的事情而来的，他跟我说起了艾利卡以前在修道院的事情，这个傻丫头因为做什么事情都搞砸，所以老早就不在修道院帮忙了，这次特训的打击对她来说也许太大了点吧，所以神父拜托我来帮助艾利卡。而这时候艾利卡居然已经失踪了？

全员出动去找艾利卡吧，靠通讯机的帮助知道有人看见一个红衣服的女孩出现在水边的桥上。“红衣女孩？”那不就是艾利卡吗？赶快赶去桥边，雨夜下，艾利卡委屈地望着我，满脸的水珠不知道是雨水还是泪水……“大神君，我……艾利卡是傻瓜！在修道院也是，在华击团也是，什么事也做不好……”“别这么说，快回去吧，艾利卡，大家都在担心你啊！”

“回去？不行，我不能回华击团……那里已经不是我能呆的地方了！”

“那，就去我那里吧！”（有没有搞错？我为什么会说出这种台词？花火，请，请你原谅我……）

于是两个人一起回到我在巴黎的住所，格林司令还用通讯机跟我说了一通非常暧昧的话，什么叫我治愈队员受伤的心，是一个队长最大的责任。真的越来越不象话了，孤男寡女共处一室，那还不出现严重的作风问题啊……花火，我对不起你……最终的结果是让艾利卡睡我的床，而我就只好睡在地上了。在迷迷糊糊之中，这个姑娘居然问我：“大神，你是不是喜欢我？”………………不过艾利卡的身体在深夜中发出了强烈的光芒，可见她确实是具备着很高的灵力。实在是太累了，我也睡吧，在梦中又见到了那个奇怪的 JOKER 装扮的女孩：“人，为什么，要伤害自然呢……”

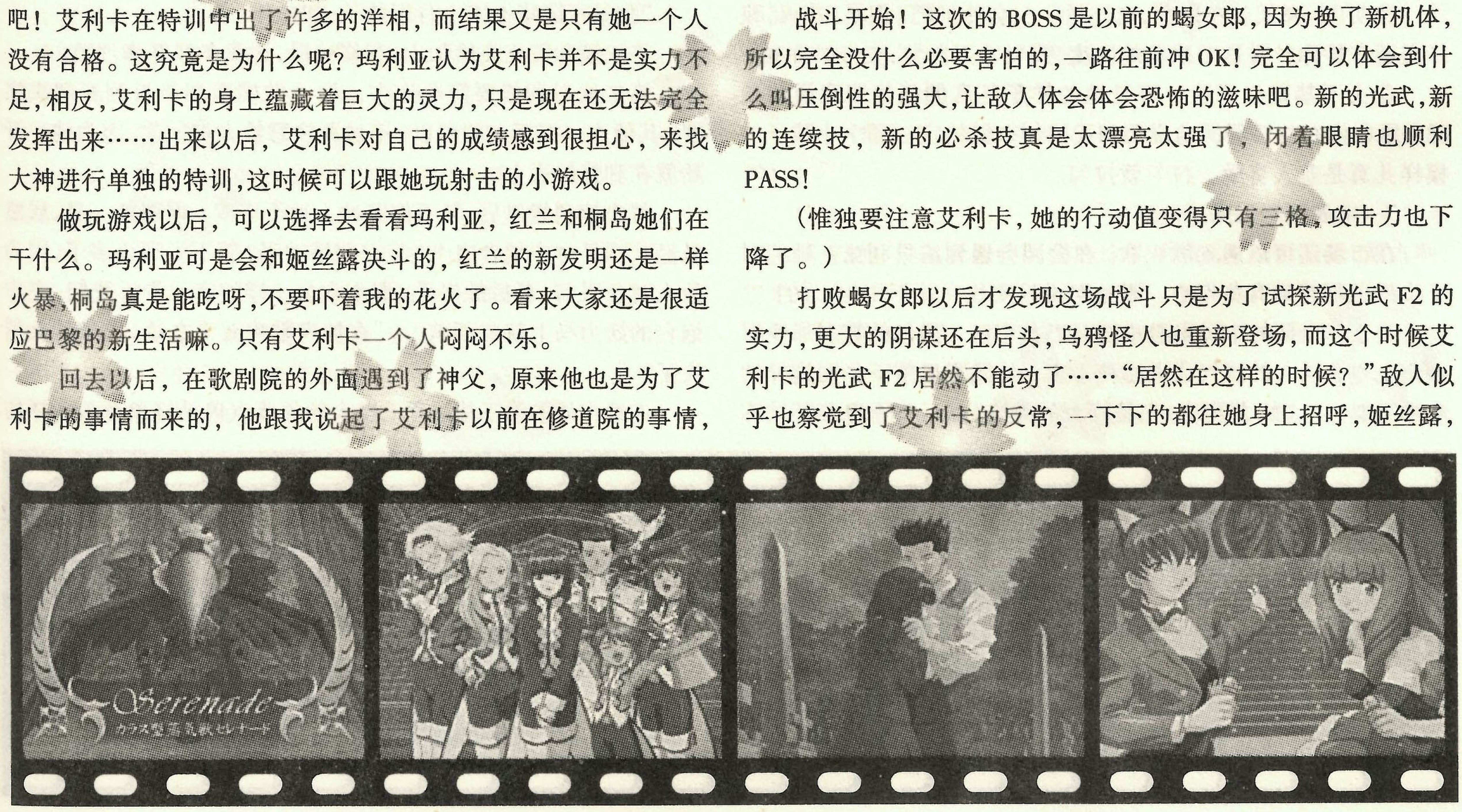
早上起来艾利卡会跳可笑的沙锤舞给你看，这个丫头还真是情绪转化的很快，一会儿就又回复了。而且还准备了丰盛的早餐给我，看来……早餐这段剧情要小心，艾利卡的好感度会大幅度 UP，对花火那方面可是有一定影响的噢！吃完早饭以后通讯机响了起来，又有事件发生了！敌人大约看到华击团两次的表现都不是很好，所以竟然把进攻的目标放到花组的总部——歌剧院。

“回来吧！艾利卡，我们需要你！”在大家的鼓励下，艾利卡又重新恢复了勇气！新的武器光武 F2 在天才机械师红兰的帮助下已经开发成功，那么，巴黎华击团！出击！

战斗开始！这次的 BOSS 是以前的蝎女郎，因为换了新机体，所以完全没什么必要害怕的，一路往前冲 OK！完全可以体会到什么叫压倒性的强大，让敌人体会体会恐怖的滋味吧。新的光武，新的连续技，新的必杀技真是太漂亮太强了，闭着眼睛也顺利 PASS！

（惟独要注意艾利卡，她的行动值变得只有三格，攻击力也下降了。）

打败蝎女郎以后才发现这场战斗只是为了试探新光武 F2 的实力，更大的阴谋还在后头，乌鸦怪人也重新登场，而这个时候艾利卡的光武 F2 居然不能动了……“居然在这样的时候？”敌人似乎也察觉到了艾利卡的反常，一下下的都往她身上招呼，姬丝露，



歌妮歌，花火为了掩护艾利卡都受伤了……“为什么偏偏是这样的时候？为什么，在大家都在奋战的时候……”

艾利卡开始祷告起来，是的，神啊，我求求你，虽然以前怎样也好，这次，请听听我的声音吧，因为我想帮助大家，“神啊，求求你，让我帮助大家。为了大家……”

艾利卡的身上发出了金色的光芒，光武 F2 高高的飞到了天上，美丽的翅膀展开了，展开了……是天使吗？那个错觉再度在我脑海中浮现？那个天使样的光武 F2！那就是艾利卡真正的姿态吗？

歌妮歌：“哇啊，好厉害……”

花火：“这是……”

姬丝露：“真的隐藏的力量，现在爆发了！”

下面这场对乌鸦怪人的战斗应该说比较吃力，主要是乌鸦怪人用幻觉把战场变成了黑夜，漆黑一团的看得眼睛很辛苦（我用 VGA 这种装备都找不到敌人在哪儿……），要注意画面的上端有两个可以召唤敌人的魔法阵，在第一时间干掉这两个东西。

打倒乌鸦怪人以后，艾利卡终于彻底的解开了自己的心结，她也从修道院搬了出来，歌剧院原来的阁楼成了艾利卡的新屋子。而这个时候，通过红兰的帮助，我们找到了黑暗势力的据点是在一座地下寺院，难道说最后的决战就要开始了吗？

艾利卡却对自己过于强大的力量感到有些畏惧了……

第九话　栅栏中的小岛（主角？）

最后的决战就要开始了。军部对地下寺院的攻略以失败告终，难道说巴黎也会遭到当初帝都的命运吗？一切的希望还是落在了花组的身上。和艾利卡在电梯中相遇，她仍旧担心着自己的力量，因为太强了而导致无法控制，随便安慰她两句吧。

来到街上，整个巴黎都是空空荡荡的，市民们全部也去避难了吗？这样冷清的巴黎可真是让人觉得寂寞啊……习惯性地来到墓园。花火，你果然也在这里吗？

“大神，我是来和菲力普做最后的道别……”

我明白。决战就在眼前，也许是……会死的吧。但是，花火，我一定要守护你！在这个飘花的国度，我要守卫巴黎，要守护你！

花火不禁羞红了脸，可是她的样子是真的相信着我说的话吧，原本就有些懦弱的她说要和我拉勾来做约定。那个小孩子的模样儿真是惹人喜爱。拉勾就拉勾。

“一定要活着回来。一定！”

在市场还可以遇到歌妮歌，在公园会遇到洛贝利亚。她们对于决战也都感到有些担心。跟她们说只要我在就不用担心的！

终于，全部的市民也避难离开巴黎市区，黑色的雾刹那笼罩城市上空，强大的妖气让人心神不宁，从黑雾里落下华丽诡异的空中飞艇，巨大妖力发动，先是巨大的火焰，然后整个巴黎都被冻结……这究竟是怎样的力量？竟然瞬间把巴黎变成一座冰城……

在面对这样巨大危机的时候，织姬和雷妮也来到巴黎帮助我们了。她们两个还是老样子，织姬还是那么高傲，雷妮也是一样的 COOL，至今为止帝国华击团・花组的全体成员都在三代里出现了。通过雷妮的情报得知，空中炮台会在明天日出之前对巴黎发动总攻击！到了那个时候，也许巴黎真的要被毁灭了……“巴黎，无法再见到日出吗？”绝对不允许这样的事情发生！作战计划决定让织姬和雷妮潜入敌人内部进行侦察情报，而我们将在十三个小时之内出击！是最后的决战了！

此次作战行动至关重要，格林司令要我为巴黎华击团选出一个副队长来，不用多考虑了吧？当然是花火，我最信赖的人。去告诉花火我的决定，她推辞了一番也就接受了，“我，最喜欢的，重要的人……也是大神君。”没错，并不是我听错了，花火是在向我告白啊，我并不是在单恋，花火也是喜欢我的。那么，最终战就要开始了吧！巴黎华击团，出击！

战斗开始！到战场才发现，BOSS 是那个已经被修理过一次的人狼利修。而织姬和雷妮已经被他抓住了，使用人质这种卑鄙手段，亏那家伙还好意思自称是贵族！绝对不要留情的痛击他！

话是这么说，第一场战斗还是比较棘手的，因为战斗一开始我方成员就被困在一个狭小的灵力结界里。要想走出去的话，必须把八个灵力封印全部击破（必须在封印发出红光的时候攻击才有效）。一开始结界内就有四个敌人，结界上方有两个魔法阵，两侧有两门炮，所以最先以射击系的把魔法阵和炮台干掉，然后慢慢的打那八个灵力封印。

胜利以后，卑鄙的利修以雷妮和织姬为条件要求我放下武器，虽然明知道在这个时候放下武器是找死，但是，我，大神一郎毕竟是帝国华击团的队长啊！织姬和雷妮是我的队员，是伙伴啊。就算明知道利修伯爵不会遵守承诺，我还是依言放下了武器，利修狞笑着走上前来举起了刀。那一瞬间，天空一道白光闪过，是加山！他救出了织姬和雷妮！这家伙，总是要到最危急的时候才出现！

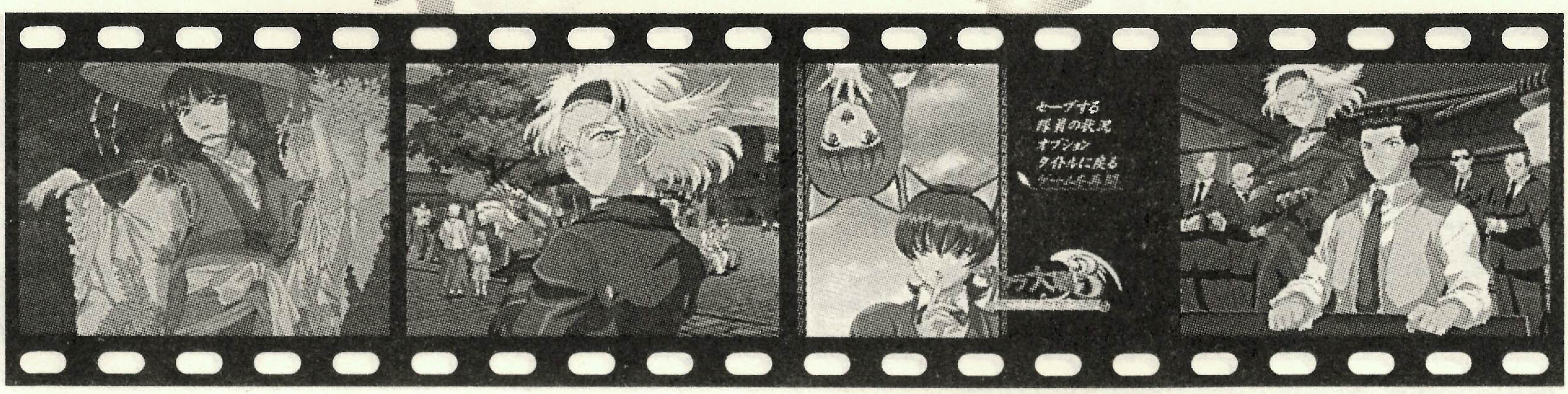
“我是帝国华击团・月组队长，加山雄一！”

将织姬和雷妮交给加山，利修伯爵，让我来好好修理吧。

第二战对利修要简单许多。留下歌妮歌和洛贝利亚解决喽罗。其他人一拥而上就可以。不过要注意给大神回复，因为他一开始就在利修的边上。

解决掉利修以后，马不停蹄冲入地下寺院。但眼前一晃，居然已经来到了空中炮台之上？是空间移动吗？管不了那许多了，因为敌人就在眼前，幕后的黑手，那个章鱼一样的家伙告诉我们，空中炮台的妖力马上就要蓄满了，“在钟声敲响五下之后，巴黎就会消失了！”

连续作战的第三战。章鱼怪人的的蒸汽兽是好象章鱼一样的



东西。注意地上的章鱼脚,如果被缠住会使人行动不能。BOSS的血相当长,由于本场战斗是有时间限制的(在钟声响五下以前一定要解决他),所以使用风作战,全力攻击!

集合了大家的灵力,终于冲破了章鱼怪设立的灵力结界,在钟声敲响最后一次的那一刹那,我的双刀也从他身上划过……结果当然是,“正义是必胜的!”

万岁!摆个漂亮的胜利POSE吧!巴黎还是以前一样的巴黎!巴黎,不会变的。

花组的成员尽情的庆祝吧。而我和花火则到外面讲悄悄话去了,这是我们的专有时间,谁也不要打扰我们……

“花火,你的副队长做得很好。”

“怎么这样说,我,只是在忠实的执行大神君的命令而已啊……”

“不是的,花火,有了你,战斗的时候,我也会变得很自信,很安心的……”

“我也是,因为,有了喜欢的人,所以,会为了喜欢的人……变强。”

而在这谁也不知道的时候,在这整个巴黎沉浸在喜悦的时候,奇怪的小丑在地下寺院的废墟上出现了……这真的是最后的战斗吗?不,看起来,似乎战斗还刚刚开始……“

第十话 神离开之后

又是那个梦境……

大家似乎都沉默了,都不说话,为什么,为什么要不说话呢?大家都怎么了?小丑……果然是你吗?你想把大家怎么样……

“你的敌人是谁?”

“敌人吗?威胁和平的人全部也是我的敌人!”

“是这样吗?你的敌人是威胁和平的怪人吗?那这些少女,就不是你的伙伴了……因为,他们都流着同样的血液……”

“你在说些什么?不要老是说着令人不懂的话!”

早上起来第一个去花火家溜达,跟她谈起茶道,告诉她我还是比较喜欢日本的茶。然后便一起去吃饭。花火约我晚上出去……难道说,这就是所谓的“约会”?呵呵,是花火主动约我呢。没想到花组的成员也要约我出去一起,和大家玩,和花火约会谁比较重要?自然是后者了。好不容易说服她们,终于可以和花火一起出去约会了。我们慢慢的观赏着巴黎的夜景,夜色下的博览会会场真的是非常漂亮……“大神君,你在东京,有重要的人吗?”

哎?怎么突然问起这个问题?还真是比较难回答,我并不想撒谎啊,应该是“有的吧”,花火的神情和脸色都变了……“绝对不允许!”哎?这是小丑的声音?花火,你怎么了?

“这些少女的身上,流着和怪人一样的血液,那是从古代流传下来的‘巴尼希’的血液……绝对不允许……”

花火很快又恢复了神智,刚才究竟是怎么回事?我问花火‘巴尼希’是什么东西,她也不知道,可是心里却有一种熟悉的感觉。突然大地震动了起来,难道说还有怪人?不可能啊,在上次的战斗里应该已经把怪人全都消灭了啊。

迅速赶回歌剧院,巴黎地震的原因是遭到了奇怪植物的侵袭,而在地下寺院的废墟上发现了奇怪植物的根部,根据调查那不是地球上应该有的东西。好吧,不管是怪人还是植物,都不容许任何人侵害巴黎!巴黎华击团,出击!

战斗开始!发现那个章鱼怪居然仍然活着,而这次的任务是要解除在寺院里设下的炸弹,当然同时也要把章鱼怪给解决了。炸弹的颜色会随时间变化而渐渐变色,当变成红色的时候就是要爆炸了,那个时候巴黎将被炸得只剩一半,而游戏也GAME OVER,对炸弹使用回复指令可以给令它们暂时停止变色。兵分两路!一路打倒章鱼怪人,一路去解决炸弹。推荐配合是大神,花火,歌妮歌一组去执行攻击任务,因为歌妮歌的大范围攻击对付章鱼触角比较合算;另一路是艾利卡,洛贝利亚和伊丝露,使用风作战!因为炸弹共有四个,所以一定要快点赶到炸弹跟前,否则很容易顾此失彼!把章鱼怪人解决以后,小丑终于出现第一次出现在我们面前了。

“初次见面……”

别这么说,虽然在现实中确实是和你第一次见面,在梦境里可是已经见过许多次了。

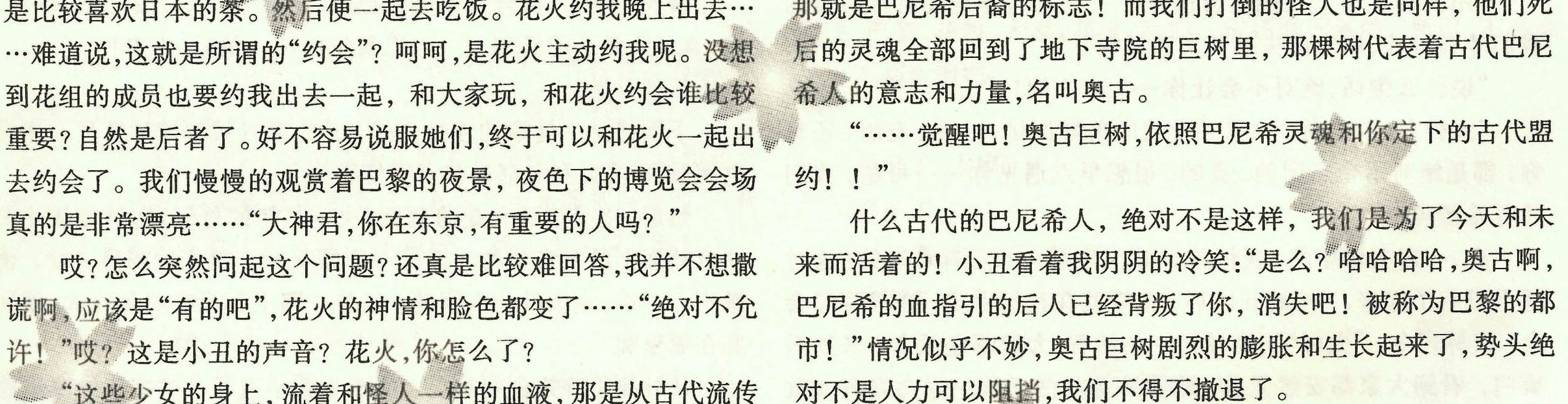
“你们,巴尼希的后人啊……”

最初在这块土地上,生活的一些叫做“巴尼希”的人群,他们拥有着强大的被称为灵的力量,随着时间的推移,巴尼希的血脉渐渐灭绝了,在原来巴尼希人生活过的地方,建造了今天被称为“巴黎”的城市,巴黎这个城市封印着巴尼希的力量,文明的渐渐发展,损害了最初的封印,巴尼希的力量渗透出来,就造成了现在具有强大灵力的人。无论是以前出现的怪人还是那些华击团的少女,都是巴尼希的后代,而身体里也都流着巴尼希的血。证据就是在每一个花组成员的手上,都浮现出放着光芒的奇怪纹章,没错,那就是巴尼希后裔的标志!而我们打倒的怪人也是同样,他们死后的灵魂全部回到了地下寺院的巨树里,那棵树代表着古代巴尼希人的意志和力量,名叫奥古。

“……觉醒吧!奥古巨树,依照巴尼希灵魂和你定下的古代盟约!!”

什么古代的巴尼希人,绝对不是这样,我们是为了今天和未来而活着的!小丑看着我阴阴的冷笑:“是么?哈哈哈哈,奥古啊,巴尼希的血指引的后人已经背叛了你,消失吧!被称为巴黎的都市!”情况似乎不妙,奥古巨树剧烈的膨胀和生长起来了,势头绝对不是人力可以阻挡,我们不得不撤退了。

回到歌剧院,才知道事情比想象中更糟糕,奥古巨树的枝条



已经生长到巴黎的每个角落和街道，城市的机能完全被毁了！而大约到明天黄昏的时候奥古巨树就能够将巴黎完全吞没。还没来得及商讨作战计划，连歌剧院也遭到了奥古巨树的攻击。剧院的防守体系只能坚持不到十分钟，听从格林司令的秘密，迅速从格纳库的火车逃走吧！奥古巨树的威力和凶猛程度都令人咋舌。如同巨蟒般的树枝鬼一样的追随着我们的火车……一发炮弹之后，奥古树稍微安静了点儿。但是敌人也追上火车了。

因为现在的敌人也是巴尼希的后代，所以花组的成员都犹豫了。那就我一个人去吧，不过花火仍然要跟我一起，虽然是巴尼希的后裔，但这个时候花火想到的只是我的安危了。注意这场战斗，敌人会攻击蒸汽阀，如果打坏三个就 GAME OVER。不过蒸汽阀的 HP 还是满高的，所以战斗仍旧没有什么难度，到半途敌人会有援兵上来。但是……

“我们绝对不会输的！相信大家的力量！绝对不示弱！我们，一定能守护巴黎！”

终于其他成员也加入战斗了！巴黎华击团！出击！简单的战斗，非常容易就获得胜利了。

然而奥古绝对不会轻易的放过我们，在火车的前方又看到了毒蛇般的树，奥古最终还是把火车给击毁了。当我恢复意识的时候，只有花火在我身边，其他的人生死不明，而巴黎，已经变成了一片废墟。没有别的办法，只有和花火在大街上相拥而眠。

花火居然又跟我说起了那时候约会时候的话题，东方，“大神，你在东方有重要的人吗？”

“哎，重要的人？”

“那些都不重要了，我是大神，我是大神在巴黎的恋人，不是吗？我……最喜欢大神君了。”花火的眼中闪动着光芒，“我爱你，大神君。”

一夜醒来之后，在身边发现花火留下的一张便条，“昨天晚上，很谢谢你。从今往后也要保重。　花火”

这是什么意思？难道花火要一个人去跟奥古战斗？幸亏花火走得不远，很快就找回了她。“花火，你这是做什么？”

“用我的生命，去把奥古镇住……只有同样是巴尼希后裔的我们才有可能，用生命去镇住奥古巨树！”

“说什么傻话，绝对不会让你一个人去的！”

“大神君，谢谢你，大家带给我的美好回忆，大家，花组，还有你，都是绝对不会忘记的，真的，很想早点遇见你……可是，我们还有希望吗？”

有，一定有希望的。我将花火拥在怀里，一定，有希望的！这时通讯机响了起来，“神离开以后，希望就在我们手里，在凯旋门会合！格林司令。”太好了，格林司令还活着，大家都还活着。来到凯旋门，看到大家都安然无恙，在火车爆炸的千钧一发之间有人救了他们，那个人是迫水大使！不，应该说是巴黎华击团・凯旋门支部支部长迫水先生。

而且，在凯旋门的下面还埋藏着最终的秘密兵器……果然，一切还有希望。

最终话　生命的都市（主角 大神一郎 北大路花火）

来到作战指令室，目前的状况是极度危急，在日落之前，奥古巨树就将把巴黎全部覆灭。唯一的办法就是所谓的“奥古巨树心脏部强袭作战”。经过详细的说明才了解，原来凯旋门本身就是一个巨大的炮台，它是凯旋门支部秘密武器的一部分，秘密武器的名字叫“左轮加农炮”，是为了将光武 F 长距离输送而制造的巨大作战兵器，它的威力足以将光武 F 送到欧洲的每个角落，是整个“欧洲防卫构想”中的一环，可是现在这个巨大作战兵器还没有完成，它的瞄准系统只能靠……目测？即使是毫无军事常识的人也知道这是极度危险的。“所以，这是必须舍弃生命也要完成的任务！”格林司令严肃的说。就连花火，也有不详的预感。

“不，舍弃生命？我会让大家活着回来！”

格林惊讶的看着：“你？”

“因为我是队长，我是大家的信赖”

“好吧，……”格林的脸色似乎也有一些微妙的变化，“巴黎解放作战开始，作战名为………………巴黎在燃烧！”

是的，巴黎在燃烧！加油，大家！

“他们走了……”迫水喃喃的说道。

“恩，如果这次失败的话，那巴黎就彻底完了……”格林轻描淡写的说着。

“可是那是绝对不会的。你看到吗？你看到那些孩子的表情吗？那是信赖吧。是对大神君的信赖，我也是第一次见到呢，那样的表情……”

“左轮加农炮”准备着启动的时候，奥古巨树已经侵袭到了凯旋门的控制室，在最后一刻，格林司令扣动了扳机……六只光武 F 仿佛六颗巨大的子弹飞向奥古……格林看着光武 F 在空中飞过的轨迹，慢慢的倒在了地上，“拜托了，为了大家的未来……”

警长，神父，姬丝露家的欧巴桑，所有的人，大家，巴黎……这，真的是最后的希望了……巴黎华击团，,最后，出击！

作战开始！

下面将是一连窜的连续作战，首先是寻找失散的队员。注意歌妮歌和 洛贝利亚都是被卡在岩石里了。

然后，接受洛贝利亚的意见，决定从树的外侧走，这场战斗要注意地面上的有毒植物，还有一开始艾利卡就在地图另一处，稍微小心一点，应该没什么问题。只是一路上都没有看到花火，她到底在哪里呢？

从外侧下降来到树根处，终于见到小丑了。这家伙的蒸汽兽是一只苍蝇。必杀技是地图上全员攻击。在打到一半 HP 的时候这



家伙会分身成许多小苍蝇，注意黄色的那只才是真身，在临死前还会变一次，仍然是简单的 BOSS。

但是，虽然打倒了小丑，她却似乎一副很满足的样子，原来怪人的魂就是奥古力量的来源，我们打倒了她，等于又为奥古巨树增加了一份强大的力量。而小丑巨大的灵力，导致了奥古之核的觉醒——这一切都是计算好的吗？

奥古之核好象一个披着草叶的巨大蟑螂，样子真难看。那么，真正的最终决战开始了。

在把这个蟑螂打到一半血的时候，突然在边上发现了花火的运送舱残壁，难道说花火已经……？我的脑海中突然浮现出花火在战前对我说的话，“我有不详的预感，难道，不能和大神君，第二次相会？”

正在我神志恍惚的时候，奥古之核开始了疯狂的攻击，情况非常危险，但一只熟悉的箭飞来为我解了围。

“大神君，没事吗？”

“花火，你，还活着？”

“是的，”花火微笑的，但是坚定的站在高高的峭壁上，“和爱人分离这种事情，一生中经历一次已经足够了。活着才会有未来，是两个人的未来……这是大神君你教给我的，让我和大家一起战斗吧！”

没什么好多说的，花火都变得这么坚强，我又怎么能示弱呢？全力攻击，用狼虎灭却了解奥古。

将奥古之核打碎以后，整个奥古内部都崩坏了，我们来到一个奇怪的仿佛异次元空间的世界，奥古的真正形态终于出现了，身体是一个天使状的少女，头部是奥古之核，身体下部是一个巨大干枯的手。必杀技异常华丽，但仍旧很弱，围攻则可。

将这个天使状的奥古打败以后，异次元空间也崩坏了。我们又回到了奥古内部，奥古之核仍旧没有完全的死去，这次是必须要将它的本体完全打倒才行。

花组的全体成员都成为天使状态。这是真正的最后一场战斗了。

BOSS 攻击力比较高，而且必杀技攻击可以转移我方的位置，也就是让你很难靠近它围攻，基本上不太容易使用连续技或者合体技，所以这一战的正确站战法是放弃普通攻击，上去就用必杀技攻击，剩余的行动点数用来蓄气。其实仍旧是非常简单的，我最后是以全员满血的状态切掉最终 BOSS。终于也完成了最后的任务。

而这个时候，小丑又再度出现了。

“都市的守护者，大神一郎啊……为什么，要守护巴黎？为什么？都市是憎恨的造物啊。”

“你是说，是都市破坏了自然吗？”

“没错，都市是危害自然的存在，是恶的存在……都市的存在是一种罪，所以自然之神的化身奥古之树才要消灭巴黎。”

“不，不是那样的，利用巴黎的憎恨来达到自己的目的，那才是真的邪恶！都市，和自然是共生的！”

“共生？”

“没错，人也是，都市也是，都是自然的一部分。”

“共生，这，是什么想法？为什么，都市和自然可以共生？”

“爱，这就是爱了。人是懂爱的生物……孩子，养育，爱情，什么也是的，爱让人和都市成为了自然的一部分。”

小丑迷茫的看着我们：“是这样吗？爱……经过数千年的时间，奥古的孩子们得到答案了吗？”

让我们一起来向奥古祈祷吧，向我们的祖先，我们的神，奥古巨树祈祷。渐渐的，小丑淹没在温暖的心之光里，奥古巨树完全消逝了。在原来被奥古破坏的地方，出现了新的绿地，巴黎，变得比以往更加美丽了。

结尾的动画自己好好欣赏吧，看着花火的泳装造型，你是否和大神一样目瞪口呆呢？好好享受这胜利后的欢乐吧。

可一天以后格林司令就又把我叫去，花火也在那里，原来我马上就要回帝都了，只剩下一个星期的时间，为什么，为什么快乐的时间总是那么短暂？才刚刚有了和平欢乐的日子我就要离开……花火忍不住跑了出去。虽然歌妮歌，艾利卡都不愿意相信这是事实，可是我终于也强忍住悲伤，和大家一一的告别。回到自己的屋子前，发现花火在那里等我，她已经自己把眼泪擦干了吧。我们一起度过了在巴黎最愉快的一天，也许是最后的一天了吧……

终于要离开了，花火在留给我的信上说：“在未来的某一天，在某一个地方，一定还有再次相见的一天吧。，到了那个时候，我，不会再穿着黑色的衣服跟大神君见面…”

是的，未来的一天，终有一天，我们还会见面的。爱在樱花雨纷飞，巴黎，花组，大家，花火，我们一定还能再见的。所以，不必难过也不必流泪吧。

再见了，大家。

再见了，花火。

再见了，花之都，巴黎。

谢谢各位。

樱大战3　北大路花火篇　全攻略完



目标——洛贝利亚征服！

第一话　欧洲花之都

文／CLOUD



告别了心爱的樱，我乘着西去的轮船来到了这块号称浪漫花之都的土地，热情洋溢的场面稍微冲淡了我思念的情怀，“我会认识很多新朋友的。”我对自己这样说。见过驻法大使迫水之后，便来到街上闲逛，不意竟遇到一起车祸，驾驶员昏迷不醒，一个身穿红衣有如天使一般的女子飘然出现在伤者的面前，并用神奇的力量治好了司机的伤。我对这个女孩的能力产生了兴趣，于是便进行了搭讪，得知她叫艾利卡，临走前她给了我一张香奈儿剧院的门票。

既然有票干嘛不去？我立即动身来到香奈儿剧院。迫水大使介绍了店主——格兰·玛给我认识，之后即可自由活动了。翌日上午，我来到露天咖啡厅准备吃早点，谁知竟又碰见了艾利卡，这个笨手笨脚反应迟钝的女孩真是……可随后出现的金发女郎倒着实令我眼睛一亮，她名叫姬丝露，据她自己说她是法国的贵族，如此高傲的女人我也不是没有见过，对付她山人自有妙计。

突然，怪人出现，是个兔子形的，袭击了巴黎市民。保护人身安全是我的责任，可是没有作战机体如何敌得过对方的蒸汽机兵呢？还好迫水大使及时提点，告诉我香奈儿剧院其实就是巴黎华击团的总部，而格兰·玛则是这里的司令，艾利卡和姬丝露是花组成员。在任命我为花组队长之后，我便率领两位成员直攻大兔，战斗相当简单，目的只是为了让新手练习练习。

第二话　可爱的魔术师

得到一个类似手机的通讯器，来到市场，发生惊马的事件，一个少女将马摆平以后，告诉我们她叫歌妮歌，是马戏团的魔术师。那个看似貌美柔弱的成年女性实际上却是毒蛇怪人的化身，她目前正致力于收集全巴黎的宝石，看来只有出动华击团才能挫败她的阴谋了。她的地面攻击非常阴毒，要小心防范。

第三话　美丽的女海盗

先进行一场板羽球的比赛，然后到姬丝露家与她决斗，不料由于心软被打败了，只好留在她们家当仆人。其间看见一个独眼男子出现于姬丝露家，打听之下获悉他是姬丝露的未婚夫，看这家伙就不像好鸟，果然过不多时便露出了马脚。原来他也是怪人之一，拥有狮子的机体，打败他应该不难。

第四话　蔷薇香的盗贼

一行人来到监狱，在监狱长的带领下进入了关押洛贝利亚的特殊牢房，谁知刚一见面却被她发出的火焰魔法所突击！幸亏艾利卡用精神能量结成护罩才使众人免遭火烧之厄运，如此激烈冲突的见面还真是头一回呀！（不过我也为她那帅气的举动而感到心动）待一切平息下来后我走上前去问道：“你就是洛贝利亚·卡露丽尼吧？我叫大神一郎，为了维持巴黎的和平而从日本来到这里执行任务。洛贝利亚：“……”，我续道：“事实上，有些话要对你说，不知你是否愿意听？”洛贝利亚的中发出了类似呻吟的声音，艾利卡关心地问道：“怎么了？伤口还在疼痛吗？不要担心，现在我们来救你出去，你可以高兴些了。”姬丝露续道：“慢着，还没摸清底细呢……”，我不忍看到洛贝利亚被束缚的样子，打断了她的话头：“艾利卡，请帮忙把她身上拘束服的带子解开吧！”艾利卡听罢走上前去为她解开带子，谁知洛贝利亚摆脱束缚后竟然不分好友，挟持住艾利卡以后说道：“谁都别动！动一动我就杀了她！”我劝阻道：“别……别动手！！”姬丝露：“真失败！”此时狱长闻询赶来：“出什么事了？我收到了拘束服被解开的信号后就急忙进来，谁知……”我解释道：“艾利卡刚刚帮她解开了拘束服的带子以后，就被扣为了人质……”狱长：“都说了不要轻举妄动的了……”洛贝利亚：“快把监狱中的所有的锁打开，放我走！听见没有！！”我劝道：“住手吧，洛贝利亚，我们都是同伴，怎么可以自相残杀呢？马上你就可以获得自由了……”洛贝利亚有些不敢相信地望着我们，我继续解释：“我们是为了维护巴黎的和平而战斗的战士，为此一定要借助你的力量……”“胡说八道，你以为你是谁呀？简直是天大的笑话，洛尼利亚有些动摇了。我有些生气了，大声地说道：“绝对不是笑话，我是认真的，全部都是真话！！”洛贝利亚终于放松了下来：“哦，说话竟有如此强烈的自信的……，你是为了你自己的目的才使用那种力量的吧？”姬丝露：“队长，跟这个家伙是没办法讲通道理的，劝服是行不通了……”一直被扣为人质的艾利卡突然由楚楚可怜的模样转为坚韧不拔的说道：“不能就这样放弃，大神君，这里就请交给我来处理吧！”“明白了，你来吧……”我把重担托给了别人……艾利卡说道：“我是侍奉神的修女，拯救像你这样的坏人是我最大的喜悦……”洛贝利亚：“受不了啦！我要刺穿你的心脏！！”就在洛贝利亚被艾利卡说得头晕脑胀的时候，众狱警一拥而上再次将其制服，此时出现选择，我当然要选第一项再次进行说服了。其实我真的很为洛贝利亚鸣不平，就这么被艾利卡那个没大脑的女人稀里糊涂的放倒了，我一定要把你救出去……可是洛贝利亚那冷淡的态度却着实令我伤心不已。“不管怎么说，我也不会同意和你们走的……”“我会再来一次

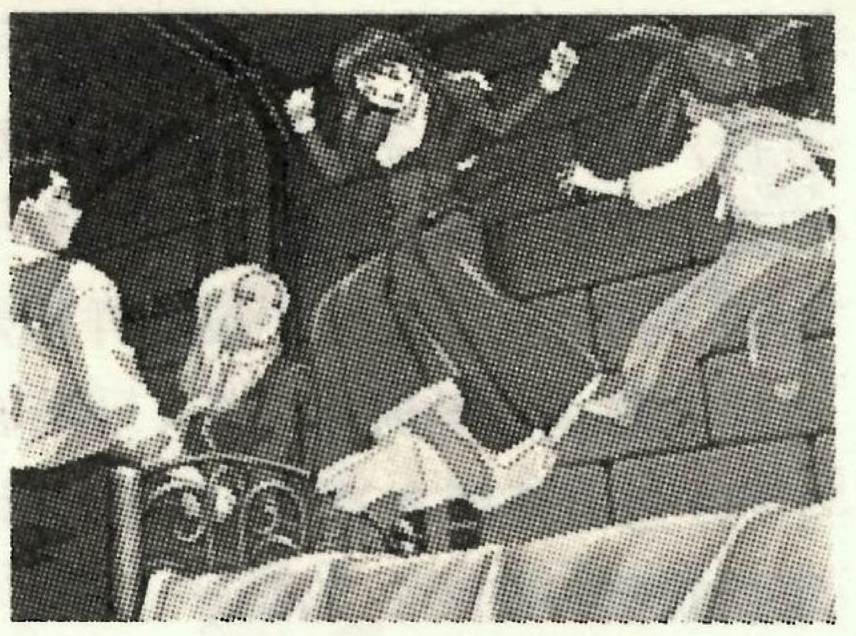


的，下次肯定要说服你……”我答道。艾利卡走上前去用自己的神力为洛贝利亚治好了身上的伤，临走时我回头冲她微微一笑，以示鼓励。我想我们此行并不是完全没有收获，至少，我已经成功地在她心里留下了难以磨灭的印象！

作为没有说服洛贝利亚的惩罚，我被关在监狱里住了几天。这日，华击团的几位成员都来接我出狱，一番嘘寒问暖之后，突然得到洛贝利亚越狱的消息，于是我们便协助狱方来对监狱进行彻底搜查。其间不时会接到手机传来的信息，照做就是了。在4号牢房内发现有一颗定时炸弹，要在十分钟之内将其拆除，具体方法是1，打开外包装；2，剪断红线；3，调整力量（这里有一个小窍门，就是将力槽的位置调至那行字的上沿即可。）成功拆除炸弹后，各人的好感度均有上升。之后又收到信息说洛贝利亚袭击了所长室，急忙跑过去一看，才知原来是一囚犯进入所长室汇报了情况，说是洛贝利亚根本就没有逃离监狱，只是躲在了特别牢房的某处……。他提供情报所得到的好处仅仅是减刑3天，这里的监狱也太没人情味了……我们按线索再次来到了之前关押洛贝利亚的特别牢房，却发现这里依然空空如也，没法子只好到处查看，终于被我们找到了躲在床下的她。我和格兰·玛轮番劝说她，只要加入巴黎华击团就可以获得自由，而洛贝利亚却说：“自由岂是这么容易便到手的？”我大声地向她喊道：“减刑……”（之后连选两个第一项）。众人坐在一起商量关于名画被毁被盗之事，最后由洛贝利亚提出去卢浮宫侦察，姬丝露不同意这个观点而与洛贝利亚产生了争执，我只好委托艾利卡来解决这一纷争。平息下来后，大家一同来到卢浮宫前，却发现守卫莫名奇妙的被人击倒在地，正要上前协助，却被蝎子女王围困在原地，多亏洛贝利亚我们才得以脱身，由此她对我的好感度也大幅上升。回到作战本部，我们就开始着手准备战斗了。

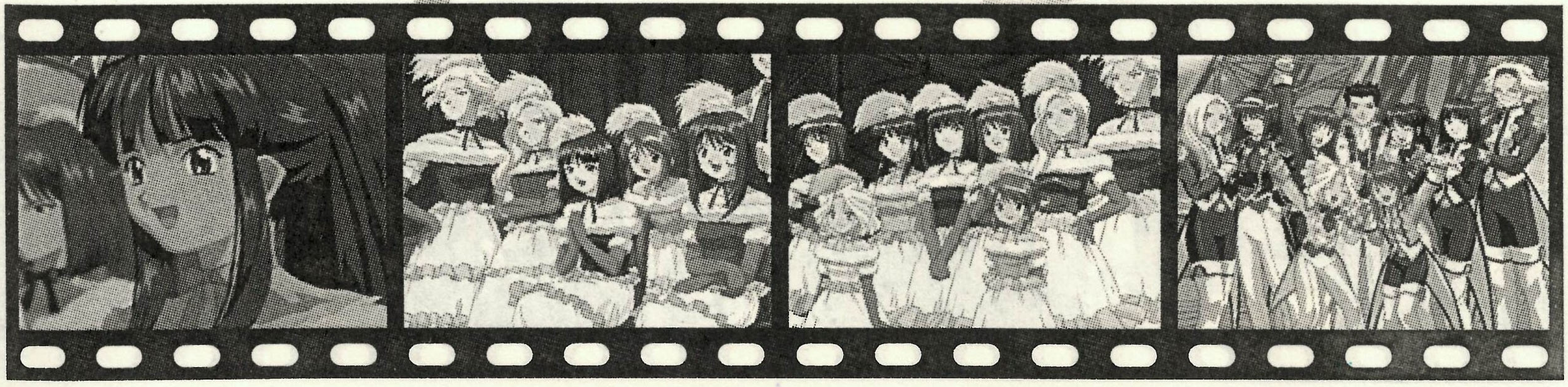
第五话　黑衣新娘

北大路花火捧着一束鲜花来到了墓场，默默地为某人祈祷。巴黎华击团本部，我们还在为缺少一名成员而物色人选，在选择了中间项后，格兰·玛给了我一部称之为秘密武器的携带型灵力计测器，据说拿着它在街上行走的时候，如果遇到高灵力的人，就会发出提示的信号，可以很轻松的找到我们需要的队员。之后格兰·玛委托我去花店去订束鲜花，走到大厅时却碰见了洛贝利亚，她说：“哟，这不是队长吗？在玩儿什么呢？”我答道：“不是在玩，只是随便走走……”“原来如此，我的房间就在地下仓库，还很乱。你要是没什么特别的事情的话，可不可以帮我收拾一下屋子呢？我在那里等你……”既然美女相约，怎能不赴？我立即奔向电梯，直达她的房间（ロベリアの部屋）。门关着，出于礼貌我敲了一敲门：“我是大神，屋里有人吗？”“啊，门没有锁，请进来吧。”洛贝利亚答道。我环顾四周，到处凌乱不堪，怎么看也不像是女孩子应该住的地方，心里不由得对格兰·玛产生了怨恨：“这个老太婆竟然让可爱的洛贝利亚住在仓库里，真是×○%#$……”于是我问道：“住在仓库里感觉如何？”“还过得去，不过既然你特意来了，就请慢慢欣赏吧。这个房间虽然是女孩子住的，可是都看不出一点女孩子的味道吧？”我四处打量，在床下面的一箱子黑乎乎的东西上停住了目光：“是不是原来作为仓库的原因导致还有很多废旧物品留在这里……”“不是的，那是我自己的收藏品。只要按下去，就会有惊人的变化。”“不会是爆弹吧！”（选第一项）“啊，真不愧是队长呀！一猜就中（好感度上升）。我只有置身于火药之中才会有安全感。”“真的没事吗？在房间里放那种东西可是相当危险的呀！”“说什么呢！我这里根本就没有什么危险的东西，我的爆弹是多么可爱的东西呀。”我无话可说，眼又停在了洛贝利亚的床上，她说道：“嗯？我的床有什么不妥吗？”“没……没什么，我只是在想你是睡在怎样的一张床上……”我结巴巴地答道。洛贝利亚的脸“腾”地一下红了起来：“嘿……没什么特别的，只是非常坚固而已……”“那你的床的旁边都有什么呢？（选择中间项）”“啊，真是大胆的男人呀！其实也没什么……”“明白了，对不起，洛贝利亚……”我正要离开的时候，洛贝利亚又对我说：“有一个蒸汽机关的箱子，我怎么弄也打不开，大神君，能不能请你帮我打开它，看一看里面到底有什么吗？”她的脸又红了……我爽快地答应了她（第一项）”“太谢谢了，那么，加油干吧！”（好感度上升）



原来是一个小游戏，控制小球在有限的空间内移动并在一分钟内到达终点，成功完成后洛贝利亚好感度上升！只见她含情脉脉地对我说：“大神君你真是了不起呀！以后随时欢迎你来我这里玩……对了，今天晚上你就可以来找我……记住，只能你一个人来哟……”我的心跳突然间就加速至极限，险些喷出血来……（十八禁呀！）

炎热的夏天害得我出了一身的汗，还是去洗个澡吧！乘电梯来到2层的浴室（シャワー），刚刚脱下衣服走进浴室，却听见了“哗哗”的水声，竟然是洛贝利亚在里面，看来我们还真是有缘。我小心翼翼地问道：“洛贝利亚，我进来了，不要紧吧？”她答道：“怕什么呀？没关系的，人出生的时候不都是光着身子吗？嗯……再说，这不也是很好的体会吗？”我开始局促起来：“这怎么行！被人看见怎么办？”“没什么，小心些就是了……女人如果被人注意的话应该是变得非常的漂亮、美丽，我想男人也是一样的吧……如果你那么想看我的身体，那你就看吧！”我的鼻血禁不住要喷了出来，可是为了博得她的好感还是将视线向下移动……”太漂亮了，体现了洛贝利亚的真正魅力……”“那是当然的了！你现在在想



谁?虽然是女孩子,但是我总不爱打扮自己。人们都是喜欢美丽的事物,不过我也会慢慢地向你展现我有魅力的一面的……你现在回避一下吧,我要出来了。""好……我这就出去。"我嘴上虽然这么说,可是脚 却像生了根一样地定在了原地,动弹不得。洛贝利亚穿好衣服出门的时候,被人呆呆的样子吓了一跳:"你不是说出去了吗?怎么还站在这儿?想干什么?又看见了我……"一连串的问题让我张口结舌:"啊……啊……只看见了一点点……不过真是很有魅力!(第三项)""呵呵……是吗?有机会的话,我会让你看个够的……""洛、洛贝利亚……"我不禁佩服她的胆色了。"再见吧,我该走了。对了,不赶快穿上衣服的话是会感冒的哟~""啊!我竟然忘了穿衣服……"



出到街上四处乱逛,发现花店到3:45分才开门,只好去其它的地方了。到点后再来花店,先去预订一束花,不经意间却发现了北大路花火向墓地走去。追上前去寒暄几句之后,看见地上有一张她丢下的照片,便拾了起来继续追过去。看见她神色忧郁地站在桥头,难道她想……急忙阻止……花火离去后,我发现身上灵力计由于超出探测范围而坏掉了,难道她就是我要找的队员?还是回本部与大家商量一下吧!尽量多与姬丝露交谈,就会使所有人的好感度上升,然后我便返回公寓休息了,翌日清晨格兰玛的电话把我从美梦中惊醒,她催促我去花店拿昨天预订的鲜花,没办法只好上路了。得到花之后想起昨日在墓地碰到了花火。便抱着试试看的心情再次来到墓地,果不其然又看见了她,在完全吐露了自己的心声之后,花火变得轻松许多,可这时我的肚子"咕咕"的叫了起来,破坏了良好的气氛。于是我趁势邀请花火去附近的餐厅进午餐,她答应了。谁知这个时间是饭店里最繁忙的,根本没有地方只好出去随便转转。来到公园,我看见了洛贝利亚:"嗯?在那边睡觉的不是洛贝利亚吗?"花火:"大神君认识那个女人吗?""是呀,一起在歌剧院工作的同事。嘿,洛贝利亚,在那种地方睡着了,当心感冒哟。"洛贝利亚睁开惺松的睡眼:"啊……原来是队长呀。特意来和我见面的吗?""嗯……你喝酒了……你一定是醉了。""说那么多干嘛?来吧…就在这儿……一起睡觉吧?"话毕飞扑上来抱住了我,我一边挣脱,一边喊道:"喂,洛贝利亚,干嘛抱着我,放手……"花火见状说道:"啊……大白天的就这样抱着。大神君,我打扰你们了……"说完就跑掉了,此时洛贝尼亚再次睡倒在地,我只好先将她扶起来。(第一项)我叫醒她:"已经12点多了,别在公园睡觉了……""是吗,对不起,昨天喝多了,就在这里睡了……"看来洛贝利亚醒过酒来了。"这么说来,你还是去追刚才的那个人吧。"于是我追着花火来到了广场……虽然我喜欢的是洛贝利亚,但是此时也不便明说,只得告诉花火,她只是我工作上的同事而已,如此欺骗女孩子真是大违我之本性呀!

到了1点,我和花火来到了餐厅,之后在门外遇见了穿里衣的男子,能够召唤大群的乌鸦,他以催眠术控制了花火,让她以为是死去的未婚夫菲力浦到了,随后虏走了花火。我急忙赶回本部,召集军队准备作战!战斗中会出现三次选择的机会,分别选择第一项,中间项和第三项可以增加洛贝利亚的好感度。BOSS是一只机械乌鸦,飞在天空时,我和洛贝利亚、格丽丝努等近身攻击系的光武是无法打到它的,只能派艾利卡和小不点先将它的飞行装置(即左右翼)射坏,待其落地后再群起而攻之。之后花火加入战斗,在大家群策群力之下终于收拾掉了乌鸦怪人。(战斗时CLOUD对洛贝利亚选择了"照顾"(かばう)这个指令,结果发现两人在受到攻击时竟然都没有受到伤害,而且洛贝利亚的好感度还大幅上升!真是一举两得呀!)

第六话 巴黎的假日

由于接连战斗了数日,支配人决定在这个周末放大家两天假,我们准备出去观光。早晨起来我去吃早点,不意竟在餐厅碰见了曾在日本一起战斗过的战友加山,之后艾利卡和歌妮歌二人突然跑了过来。我正要为他们互相介绍,可是加山那家伙却对我说道:"等一下大神,古人云"沉默是金",我是有秘密任务在身的。""原来如此"。我又对艾利卡介绍道"他叫加山雄一……"话未说完,又被加山打断:"我是从日本来做生意的,和大神是学生时人的好友。请多关照!!"互相认识了以后,我便带着加山在市内转悠。走到广场时却发现了洛贝利亚也在这里。还没说两句话她竟然转身要走。还是加山眼光锐利,发现了她偷走了我的钱然后准备逃跑,我大声喊住了她,让她把钱还给我,看来爱情一旦要来是挡也挡不住的呀,我这样对她换来的竟然是对我的好感上升!



带着加山回到歌剧院,让他单独会见了支配人,而我也忙里偷闲与希梅尔聊了一会儿。在答应帮他做一件事后,加山提出要与我告别,准备离开巴黎了。我也拖着疲惫的身躯回到了公寓,突然想起明天还可以休息一天,于是便打电话给洛贝利亚和她们一个约会,她同意了,我们约定明天上午在歌剧院门口见面。正要上床睡觉时,电话又响了起来,这次竟然是姬丝露打来的,想不到她竟然会主动约会我,真是大喜过望!!可是有洛贝利亚的约会在前面,怎么办呢?我只好答应她次日午后在歌剧院门口见面,看来一切似乎都在向良好的方向发展呢!!

第二天我起了个大早,急忙赶到歌剧院门口,发现洛贝利亚



已经在那里了，正想问她要去哪里玩，可她却拽着我来到了一家赌场!？这样怎么会有约会的浪漫气氛呢？我真是没办法！只见她和一个大款模样的人赌了起来，还让我多拿出些钱来作为赌资。为了帮助她赢，我拿着酒杯走到了她对手的后面，并做出喝酒的动作（第一项），这样洛贝利亚便可利用杯中酒的反射看到对手的牌了！可是还没等我们高兴，就被对手抓住了这出老千的一幕，身边十几个身着黑西服的人立刻举枪把我们二人团团围住，我端坐在座位上，神色镇定自若，洛贝利亚则紧靠着站在旁边。那人提出要和我进行一场公平的赌博，方法十分简单，桌子上只有两张牌，一张A和一张K，如果我挑到A就算赢，立刻可以离开。我爽快地答应了他，接下来的一切全凭运气：我闭上眼睛选了左手边的一第牌（第二项），翻开一看，果然是A，我们赢了！！那人说道："算你运气好，还没请教二位的名号……""哦，我叫大神一郎，她是洛贝利亚。"我回头看了看身边的她。"什么？洛贝利亚，难道是有着'巴黎的恶魔'之称的洛贝利亚？？"洛贝利亚轻轻一笑，道："呵呵～现在才知道未免有些迟了。"我接着说道："我们走，洛贝利亚。"于是我便和她走出了赌场，她用十分钦佩的目光看着我，然后对我说："真不愧是队长呀，连这样的家伙都摆得平。"我连忙摇头："说哪去了，洛贝利亚？刚才实在是太危险了。""啊……这个……看来你还是有一定的赌博天份哟。""不……不是的，只是幸运罢了，经过这一次我会吸取教训的，以后要努力工作。""今天是什么日子，你还谈工作？不过如果不是这样的话，你就不是你了……"我沉吟道："已经快到时间了……"洛贝尼亚道："是去赴第二个约会吧！""你怎么会知道？"人都是这样的，没关系，不打扰你了，再见……"看来她还挺通情达理，我更喜欢她了。



回到歌剧院等待姬丝露的出现。不一会儿她就来了，对我说："我已经在外面备好了马车，跟我来吧……""马车？我们要去哪儿？""别问那么多了，到了地方你自然会知道的。"她很神秘地告诉我。马车驶出巴黎市区来到郊外的森林，姬丝露说道："今天的活动是狩猎，你以前骑过马吗？""以前在海军士官学校中曾经学习过一点（第一项）。""那就太有趣了，让我见识一下吧！"二人骑着白色的高头大马向森林的深处驰去，突然间发生了事故，一只兔子从草从中窜出，惊了姬丝露的马，那马人立而起，眼见她即将坠下，我大喊一声："姬丝露，危险！"然后纵马上前，探身出去，单臂将她抱起，才使得她脱离了危险。"你没事吧？"我问道。"讨厌啦，快把我放下……"她害羞了。"明白了。"我说道，一边将她放在地上。姬丝露双颊通红地对我说："我太失礼了，让你看到如此窘迫的模样。"我答道："没关系，只要你没事就好了。"突然身后一阵响动，姬丝露道："快看，刚才那只兔子?！好吧，今天的猎物就是那只兔子了，谁让它惹着了我的马？队长从这边走，挡住它的去路！"我闻言赶去时，它已经逃窜了，叹道："太快了！不行，这里的树木太茂密了。！！"兔子果然狡猾，东窜西跳，眨眼间就不知所踪了。姬丝露叹道："我今天过得真是一塌糊涂，从马背上掉了下来，又让猎物逃脱……""我安慰她道："不必介意，如果你仔细找的话，一定会在地上发现它的脚印。"此时草丛中传来一阵悉索的声音，一公母两只兔子钻了出来，"啊，原来有两只，无怪乎跑的那么快……嗯，还有四只小兔子，原来是父母为了保护孩子而作战呀！""太可爱了！！"真没想到，姬丝露也会说出这样的话，我急忙应道："你也是非常可爱哟！（第三项）"她的脸再次飞起红霞，对我说道："猎物虽然没有捕到，可是我从兔子身上学到很多事情。比如，即使是力量很弱小的野兔，只要有两只齐心协力地合作，就可能 胜过有武器的人类。"我回答道："确实是这样，我们巴黎华击团也该好好地学习一样呀！"姬丝露用手拢了一下秀发，然后 说道："该回去了……。现在剩下你的一匹马，我的那匹早已受惊逃跑了，能让我和你同乘一骑吗？""原来如此，那么就由姬丝露来驾马吧，我坐在后面就可以了。""请你把刚才发生的事都忘了吧！""好的，我会努力的把它忘掉的。"我说。"那么我们走吧……"话音未落我却从马背上掉下来。这一跤跌得好重，我失去了意识，朦胧中只见一个小丑打扮的女子在对我念念有词，我不知身在何处，也不知她是谁。一阵剧烈的疼痛又把我带回了现实，睁开眼看见的是姬丝露那充满关怀的眼神，她轻轻地问道："队长，没事吧？""这里是……我……怎么了？""我本来要试试你的马术的，谁知……"这时我携带的通信器响了起来，原来是发生了紧急事件，通知我们赶快返回歌剧院。有怪物出现于凯旋门附近，华击团要迅速出击，消灭怪物！来到凯旋门前，眼前一片狼籍，倒处是被破坏的断壁残垣，一个长得像章鱼的怪人漂浮在半空中，指挥着之前已被我们打倒的五个其他怪人：兔子、蝎子、蛇、狮子以及乌鸦。还好开始时不用他们出手，章鱼怪派出了一些蒸气兵和两门大炮，每当已方行动完毕之前一定要记得躲到地上的坑里，否则有的受了。接下来敌方登场的章鱼型蒸汽怪兽更是厉害，只轻轻一动便将我的光武下卸掉了一条胳膊，其他的华击团成员吵作一团，没人听从指挥，此仗不战自败，敌人也看出了这点，觉得和这么弱小的我们争斗实在是没劲，于是乎施施然撤了回去，只剩下我们几人看着天空发呆……

第七话　光从东方升起

"好痛……我到底是在哪里？"我好像又做奇怪的梦了，而那个小丑模样的少女再次出现在我的梦境里，她还说道："为什么？为什么人类要从大地上夺走全部的东西？""你在说些什么！你到底是谁?！"我问道。她继续问："你听见了什么？为什么不回答我？"我从梦中惊醒过来，开始考虑如何与复活了的怪人们进行战斗…



……

早起到歌剧院帮助希和梅尔整理书籍，然后主动承担上次战斗失败的责任（第一项），不曾想却博得二人的好感。此时的我深深地怀念还在帝都时的美好时光，不由得拿出一张与樱她们的合影仔细观赏。正出神间，艾利卡等人却悄无声息地出现在我的身后，还拿走了我手上的相片。

在问起我对过去的感受的时候，我如实地告诉了她们（连选两个第一项），更是使众人的好感上升！突然传来玻璃被砸碎的声音，众人循声赶出，都以为是怪人又发起了袭击，谁知竟在地上发现了一枝玫瑰花，上面还缠着一张字条，花火将其展开一看，上面写着：“光从东方升起……巴黎的街上盛开着樱花。”到底有什么含义呢？于是展开大搜捕，先去广场可以得到穿白衣可疑的男子的情报，之后行动可自由选择，各个地方都去过后最后来到露天咖啡店（カフェ）会碰见格兰·玛，我连忙向她保证一定能收集到有用的情报（第一项）。不久，我的通讯器又响了起来，原来是格兰·玛要我回歌剧院大厅报到，一路小跑赶了回来，说了白衣男子的事情后率众前往广场，不意间又撞到了艾利卡，原来她已经解开了字条上的谜，上面的字是用来提示我们去“世界之花博览会”的，那里盛开着美丽的樱花。事不宜迟，我们立刻动身前往博览会场。果然，一棵巨大的开满了樱花树耸立在中央，我由衷地赞到：“太美了，让我想起了京都的上野公园。”突然，从树的后面转出了一个人影，还说道：“好久不见了，大神君。”天啊，这不是我日思夜想的樱吗？她怎么会出现在巴黎呢？我简直不敢相信自己的眼睛，使劲揉了揉，真的是她，俏生生地站在我的面前……还有艾利丝、神崎堇也来了，我难道是在做梦吗（第二项）？太令我感动了，终于见到了思念已久的樱。艾利卡建议为这些来自帝都的前辈们开一个欢迎会，一番手忙脚乱以后就赶回歌剧院进行准备了。刚开始欢迎会的气氛还不错，大家有说有笑，一边吃着蛋糕，一边喝着红酒。可是不知怎的，神崎堇与姬丝露就为战斗的目的而争吵起来，那边艾利丝也与歌妮歌为如何称呼我而大吵特吵，樱也为艾利卡说错了一句话正在生气。面对这种混乱的场面我简直头大得要死，奔前跑后，只是想尽力劝说双方不要吵架，结果却弄得欢迎会不欢而散。一切平息下来后，我先向巴黎华击团的成员征求了一下意见，然后前往餐厅和樱她们进行交谈，在获得理解后我便回歌剧院工作了，在吧台碰见了洛贝利亚，她又在数着不知从哪偷来的钱，我向她要了过来。下班后随便转转，可以门厅处碰到希和梅尔两人，她们竟然邀请我一起去赌场玩（同意便选第一项，不同意便选第二项），我由于心情烦躁，故而没有答应，之后便回公寓休息了。第二天，众人一起来到世界博览会会场，巴黎华击团和帝都华击团都换上了舞台装，她们之间要进行一场舞蹈的比赛。比赛结束后，我们之间也消除了隔阂，不料怪人却再次出现，这次两国花组要合作战斗了。战场在艾菲尔铁塔，敌方的蒸汽机兵异常强悍，要小心，选择 BOSS 的时候建议让大神他们打兔子而樱他们对付蛇。胜利以后全体巴黎华击团和帝都华击团的花组成员共同得到了一座艾菲尔铁塔形的奖杯作为奖励。



第八话　飞不起来的天使

是日，我无事闲逛，在警察局门口碰到了莽撞的艾利卡，正帮她收拾残局的时候，一抬头却又看见了帝都花组的三位成员——李红兰、桐岛蕉和玛利亚。她们是专程来探望我的，同时也想对巴黎花组进行一下测验。笨手笨脚的艾利卡无法通过她们的考试，只得作罢。红兰还为我们带来了改进光武 F 的新方法，只是机械师们尚不能完成改装的任务。

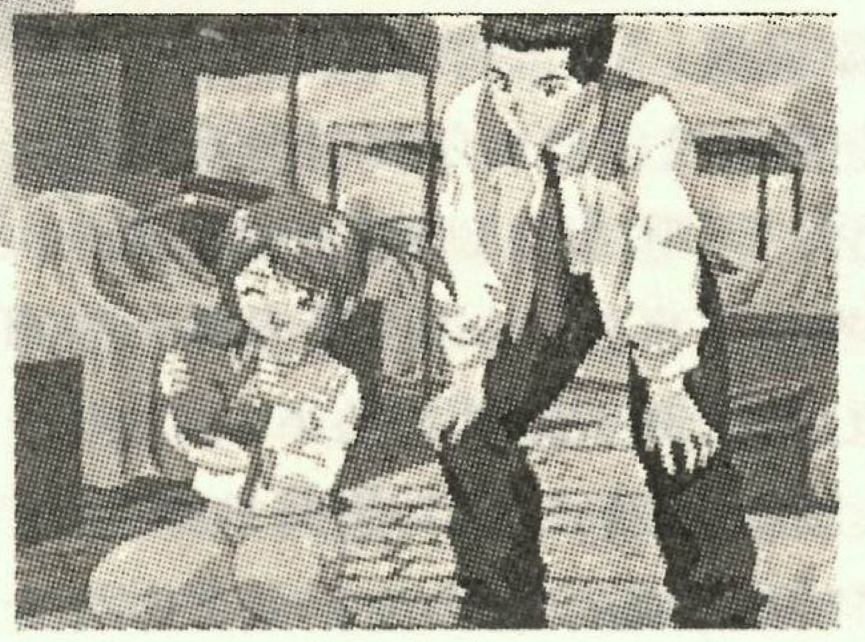
雨夜，雷诺神父找到我，谈起了艾利卡的身世，不料却被她听到而出走。众人冒雨四处寻找，还是我最后在河边的桥上找到了她……

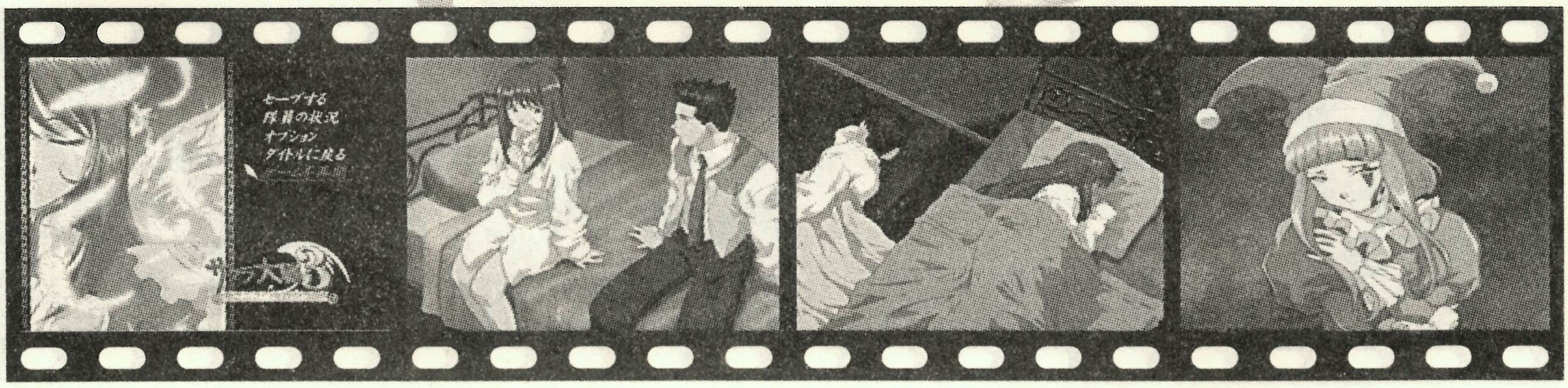
章鱼人又在给他的手下布置任务，看来我们即将面对一场新的战斗。我的梦中，那个小丑再度出现，依然说了令人摸不着头脑的话。艾利卡叫醒了我，并跳了一段沙锤舞。然后亲自下厨为我整治了早餐……回到剧院，新机体已然组装完毕，光武 F2 正式登场！！

本关战斗可以用砍瓜切菜来形容，敌人根本无法阻挡光武 F2 的一招半式，值得注意的是对付乌鸦时他会将天空变得黑暗。

第九话　围在栅栏中的岛

战前动员，选第三项可以增加洛贝利亚和花火的好感，之后去公园会碰见洛贝利亚，选中间项好感度 UP。织姬和莱妮突然来到剧院，为我们提供了重要的情报。选择洛贝利亚作为副队长。BOSS 是狮子，他竟然俘虏了织姬和莱妮，莱妮告诉我们狮子所布结界的弱点是在柱子上，当光从柱子处通过时攻击它，即可摧毁结界。消灭狮子以后，章鱼怪又使出全身解数从魔界召唤出最强的魔兽，我们怎能放过它，一定要将它们全部打倒。可恶的章鱼怪还施用了时间魔法，如果我们不在教堂的钟声敲响五下之前将它们完全击倒的话，整个儿巴黎就要面临被覆灭的危险了。小心那些细细的触角，它们会绑住光武 F2，让它动弹不得。众人齐心协力，频频发动必杀，终于赶在第五声钟响之前将章鱼怪彻底击败，笼罩在巴黎上空的





乌云终于褪散了，显露出原本晴朗的天空。曾经被妖魔占据的教堂又恢复了往日的庄严，为了庆祝我们的胜利，特意在晚上安排了一出有织姬和莱妮参加的歌舞剧。散场后洛贝利亚拉着我跑到外面，红着脸，对我说："多亏了队长在战斗中的照顾，真是非常的感谢！""你这是怎么了，和平时判若两人呀！"我很奇怪她的变化。"都是由于大神君爱的力量以及正义的精神感染了我……""啊……没什么，洛贝利亚你也很棒嘛！""夜色是这么的迷人……看着如此和平的景象，想想以前做过的坏事，真是不应该呀！""难道说你的正义心终于觉醒了吗？""你还是不相信我吗？算了，再见吧！"洛贝利亚转身跑向地铁，我一边喊着让她等等，一边急忙追了过去，谁知脚 下一滑就滚下了楼梯，洛贝利亚见状来到我身边，我问她："你真的不再偷盗了吗？"她却微笑着回答说："开玩笑罢了，偶尔偷街上的家伙们的一些零钱花不也是很有趣的吗？不过在此之前，作为我的搭挡，你应该多锻炼锻炼……"我疑惑不解："锻炼？你指的是……""没什么特别的，还是让我来教你一些有趣的事情吧。""不！我是不会去偷盗的！！住手，洛贝利亚！！"我真的服了她了。

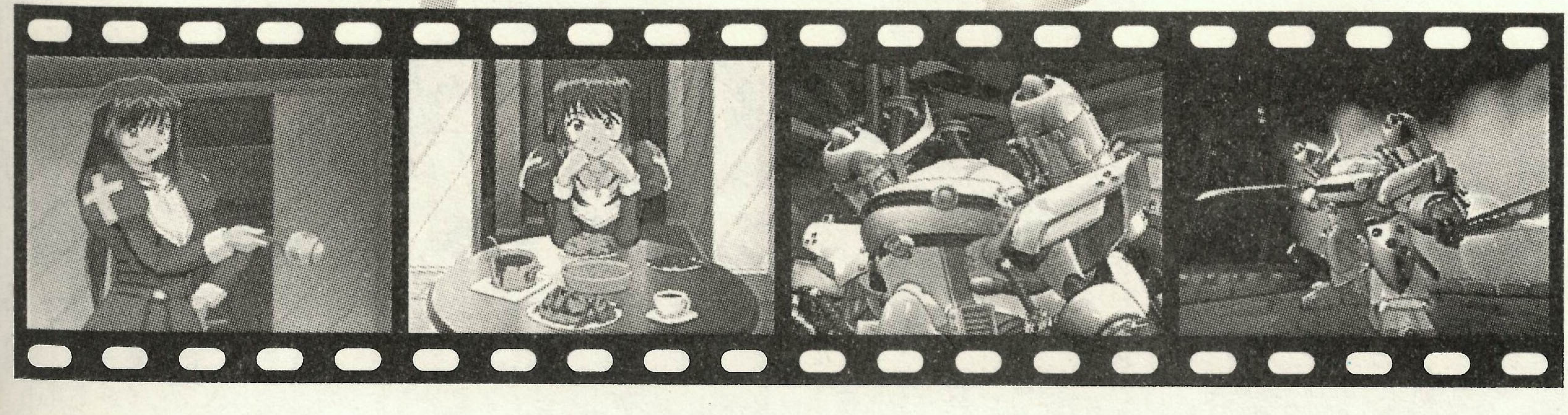
那个小丑又神秘地出现在教堂内部，召唤巴尼希的圣灵……

第十话　神离去之后

我又在重复着梦，梦中的小丑告诉我一个可怕的事实，巴黎华击团的女孩子们身上都流着和怪人们一样的血——巴尼之血。我刚要问个究竟，却又醒过来。距离去歌剧院的时间还早，我准备先四处走走，然后于九点钟后去吃早茶。在公园碰见了姬丝露和花火，在帮助一个年青人拾起了掉在河中的帽子后（第二项），深得二位小姐的好感。又来到酒吧，发现洛贝利亚又是宿醉未醒，只好试着催她慢慢醒来。（先选第三项，再是第二项，然后等选择变过之后选第一项），她似乎对我的举动深表满意。来到广场，艾利卡兴冲冲地跑到我在前，然后对我说："洛贝利亚像是会变魔术一样，钱币到她手里，"轰"的一束火闪过，就消失了。你快让她把钱还给我吧。"歌妮歌虽然也上了当，催我让洛贝利亚还钱。我一下就揭穿了她的把戏，原来她是趁火烧起时偷偷地把钱藏进了袖子里（第二项）。洛贝利亚对我的这一举动并未感到生气，相反还以赞许的目光看着我，说道："真不愧是大神君呀，识破我的机关的，算上你也只有两人而已。好吧，拿你们的钱都还给你们……"一边说着，一边将钱给了艾利卡和歌妮歌。艾利卡由衷地赞道："洛贝利亚真是了不起呀！还有大神君也一样的了不起！"洛贝利亚最后说道："就到这里吧，下次再为你们展示我的'魔法'……"随后她们都离开了。我在街上走到九点，肚子饿得"咕咕"直叫，迅速跑到露天咖啡厅吃早餐，不曾想又遇到 了洛贝利亚，"哟，队长从大清早就到处乱转，究竟是因为什么？""说哪里的话，洛贝利亚，你不也是从早晨就开始闲逛嘛！""呵呵～我是来迎接你的，走吧……""等等，我们这是要去哪？"洛贝利亚不由分说便把我拽到了一家裁缝铺里，说是我穿的衣服太土，不配和她走在一起，要我换身衣服。换装后我一照镜子，不禁大吃一惊，这还是大神吗？整个儿一个街头流氓！"这……这样的衣服可以穿出去吗？"我问她。"不是很合身的嘛。穿着如此潇洒的衣服走在巴黎的夜里，是件多么惬意的事情啊！""我还是觉得原先的衣服好……（第三项）"洛贝利亚续道："拘泥于小事的男人是成不了大器的，这样吧，我辞掉副队长的职务好了。""那可不是随便说说就能做到的呀！"我说。"既然这样，你今天陪我一晚，好吗？""明白了，只奉陪今晚……""好的，就这么说定了……在店前等我。"



一天的工作结束后，正准备赴洛贝利亚的约会，却被花组的所有成员绊住，大家盛情邀请我一起去跳舞，无奈的是我已经和洛贝利亚约定在先了，只好支支吾吾想尽快逃走。还是姬丝露心细，发现了我们之间肯定有什么秘密……来到大厅，洛贝利亚也已等在这里，对我能够实现诺言而深感满意，我们说好闭店后在门口会面。我先回公寓上换上了西装，来到时已迟到了，被洛贝利亚一通数落："你真笨呀，约会时怎么可以让女方等得那么久呢？算了，今晚我们去一个'好地方'吧！"说完便拉着我来到了山顶。俯视巴黎的夜景，灯火辉煌，美丽无边，"是个好地方吧？这里曾是我们做盗贼的最好的休息场所。""是呀，从这个小山丘上可以看见巴黎的全部！"洛贝利亚突然变得富有诗意起来："夜晚的景色真是不可思议呀，即便是相同的场所，白天和夜晚就会有很大的区别。""是呀，白天和颜色均会展现出不同的一面。""人就不同了，好人就是好人，坏人永远都是坏人。我和你是不一样的，我就是那种坏人，而你却是好人……就像是水和油一样，永远不会融合在一起的。"我正色相告："你错了，洛贝利亚。本性不是一成不变的，你完全可以从现在起开始改变嘛！""真是痴人说梦！我注定了是一个坏人，绝对无法改变了。""错了……你真的错了。不要再说下去了，只是还没有觉醒而已。""哼……我早就觉醒了，你呢？对巴黎有什么看法……我从格兰玛那里听说，你到时会回东京的吧？你这个家伙……不是和东京的花组约定好将来的事情了吧？""唉，这……这个……我确实是很怀念帝都呀！""和你这样的男子谈恋爱真是……"说着说着，她突然改变了声调，着实令我吃了一惊。原来是小丑那厮占据了洛贝利亚的思想！真是太可恶了，它又说了一堆关于这些少女的血和怪人的血是相同的话后便消失了，洛贝利亚恢复了自己的意识，正交谈间，发生了地震，可能是怪人再次出现！在收到通讯的信息后，我们便返回了歌剧院，准备和战！这次是诺特鲁达姆寺院（ノートルダム）发生了事故，有怪异



的植物活动于寺院中心；具初步探测应该是不属于地球上的植物，从它的细胞中分析出了妖力。为了消灭这些为害人间的怪物，花组再度出击！！

战斗开始前要先选择两名队员和我一起攻击章鱼怪，另外三人则要负起为定时炸弹回复的责任。看在洛贝利亚和我关系不俗还有姬丝露攻击力够高的份上，我就选择她们二人了。由于每个回合定时炸弹都要变色，所以剩下的三个人一定要分别照看好它们；我这边就简单得很了，三人轮番狂砍章鱼怪即可，争取在炸弹变成红色以前把它做掉，战斗即告结束，岂不是可以省很大的事吗？胜利之后，那个经常出现在我梦里的小丑终于正式现身相见了，在她的影响之下，所有华击团的成员手背之上均呈现了一个闪着耀眼光芒的标记。小丑告诉我们这一标记证明了她们都是古代巴尼希种的后裔，身上都流着巴尼希之血……之后疯狂的小丑又开始另一轮的召唤，这次的怪物将是奥古巨树。

不幸的消息使得所有队员均丧失了战斗的意志，就连奥古巨树已经对剧院开始了攻击都无动于衷。身为队长的我自然不能坐视不理，接受了格兰司令的命令乘坐列车直奔敌军总部。面对奥古巨树的穷追不舍，我们不得不投入战斗，本战的主要目的在于保护好蒸汽单元，绝不能让敌方破坏我方三个以上的蒸汽单元，好在敌方不会攻击光武本体，只要拼力砍杀就是了。

尽管战斗以我方获胜告终，但是奥古巨树的实力不可小窥，它毕竟破坏了列车……巨大的爆炸之后当我清醒过来，只有洛贝利亚还在我身旁，其他人均不知所踪。巴黎市基本全部被毁，香奈儿剧院业已灰飞烟灭，我们失去了作战指挥中心。渡过了这一晚，我再次从睡梦中醒来时，却又失去了洛贝利亚的踪影，只看见她留给我的一封信……看过后我立刻明白了她想自己与奥古巨树战斗的心，急忙追了出去，在她还没有做出傻事之前拦住了她。此时通讯器响起，原来是格兰司令在联络我们，要我们去凯旋门前集合。大家都没事就好了，只要有人就有希望，事不宜迟，立即和洛贝利亚动身前往凯旋门。到后发现是迫水大使在背后支持着我们，有这么多伙伴在，还有什么战斗赢不了？

第十一话　生命的都市

凯旋门支部，最终战的部署，我们拿出了研究已久的极密武器——“左轮加农炮”，以凯旋门为底座，以光武为子弹，发射出巨大的能量，输送光武到任何地方的强力兵器。随着奥古巨树的逐渐延伸，出击的时间迫在眉睫，格兰司令一声令下，六部光武全速冲向奥古巨树的心脏地带，决战最终 BOSS！

整场战斗分为四个部分，第一部分：注意搜寻同伴，敌人实力极差，应可轻松取胜；第二部分：只需注意地雷就行；第三部分：小丑终于控制机体登场，虽然将其击倒，但是立刻又被她的灵魂钻入了奥古巨树的心脏；第四部分：全游戏的最后一仗，用心些大就是了，注意回复结合必杀即可……

这场惊天动地的战斗终于以邪不胜正的结局而告终，一个月后，勤劳的巴黎市民们又重新建立起他们的家园，我的爱情也即将得到回报……虽然我不可避免的要回归东京，但是和洛贝利亚的这份感情将使我永世不忘！！

在爱的旗帜下(片头主题曲)

1)站起来，擦干眼泪，向着布满荆棘的道路，迈进！守护朋友，为正义而战！聚集在爱旗帜下的少女们。啊，为 MARONIE 歌唱，花之都绽开勇者英姿。啊，优秀的巴黎华击团，赞美梦想、希望、未来和正义。

2)如若真心涸竭，人类将失去希望。守护朋友，正义而战！聚集在爱旗帜正的少女们。啊，シャンゼリゼの歌声回荡，虹之都挺立勇者英姿，啊，优秀的巴黎华击团，赞美梦想、希望、未来和正义。

啊，为 MARONIE 歌唱，花之都绽开勇者英姿。啊，优秀的巴黎华击团，赞美梦想、希望、未来和正义。

未来(结尾主题曲)

1)多少相会如歌，想你凝望全新的我。多少悲伤分别，感谢你曾真诚的喜悦。与你相识，再无遗憾，记忆将永远，与你渡过的美妙时光时刻闪耀心田。啊，梦想新的故事吧！啊，沸腾的歌温暖心扉。

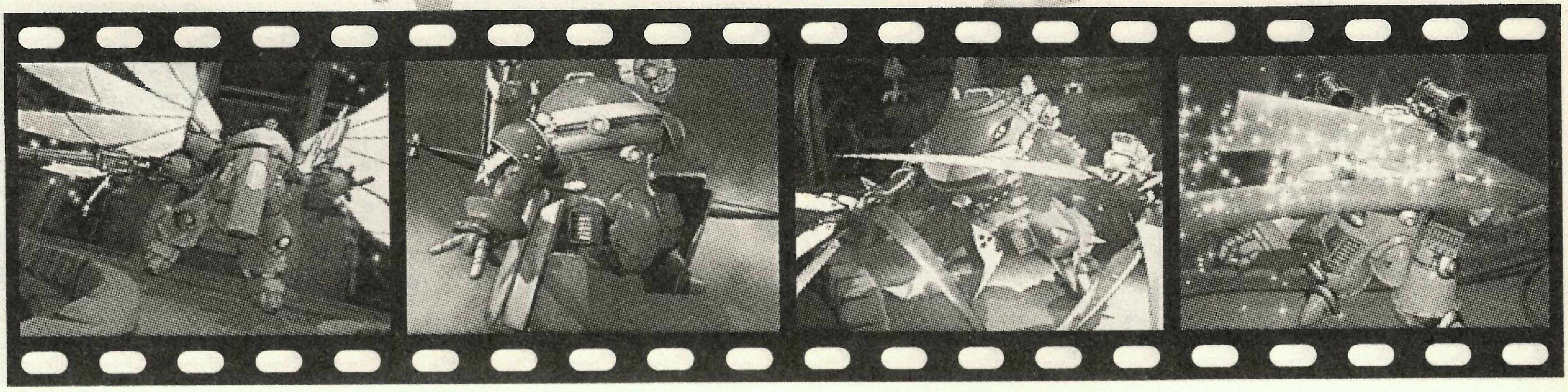
2)旅行季节伴歌，想你看到全新的我。万语千言涌上心头，分别的泪水偏偏滑落。你给与的爱在我胸中跳动，你迷人的面容在我心房盛开。啊，梦想新的故事吧！

啊，沸腾的歌温暖心扉。(间奏)

吹过心中的是你爱的风。跳舞吧，微笑着最后一曲，因为未来的某一刻我们还能相会。

啊，梦想吧！年青的生命！
啊，歌唱吧！火热的心胸！
啊，抓住梦想！握紧彼此的手！
啊，歌唱吧！火热的心胸！
啊，梦想吧！年青的生命！
啊，歌唱吧！火热的心胸！
啊，抓住梦想！握紧彼此的手！
啊，歌唱吧！火热的心胸！
啊，梦想吧！年青的生命！
啊，歌唱吧！火热的心胸！
啊，抓住梦想！握紧彼此的手！
啊，歌唱吧！火热的心胸！

此时此刻，我们大步踏向未来!!



Vampire Night™

机种:ARC	厂商:NAMCO/SEGA
类型:GUNSHOOTING	发售日:未定



这是命运的邂逅

NAMCO与SEGA联手开发射击游戏《VAMPIRE NIGHT》——这是都推出过影响业界众多射击作品的两大巨头的联合。如果这还不值得我们关注的话，那恐怕就没有别的新闻好讲了。

主人公是吸血鬼猎人。在中世纪风格的城市和村落穿行，拯救被恐怖笼罩的居民，你们的任务是干掉多年的夙敌吸血鬼。极具魅力的剧情中有主人公与少女主角CALORING的交流、吸血鬼一族的悲哀等，『系统246』编织出的美妙世界一定让玩家大开眼界「可以与PS2互换基板也一度引发了话题争论，这款游戏关连的事情还真的很多啊。

发卖日期为3月份，想来大家不久就可以在游戏厅玩到这个游戏了。即使没有玩过射击游戏的玩家也一定要玩玩看哦。反正你就先玩一次看吧，保证你陷入吸血鬼的世界回不来了……

bert

高:189CM
重:74KG
别:男性
龄:不明(只知道他和MICHEL是双生兄弟)
籍:不明(推测是法国或者周围的某个国家)
格:沉着冷静、言语慎重、深思熟虑





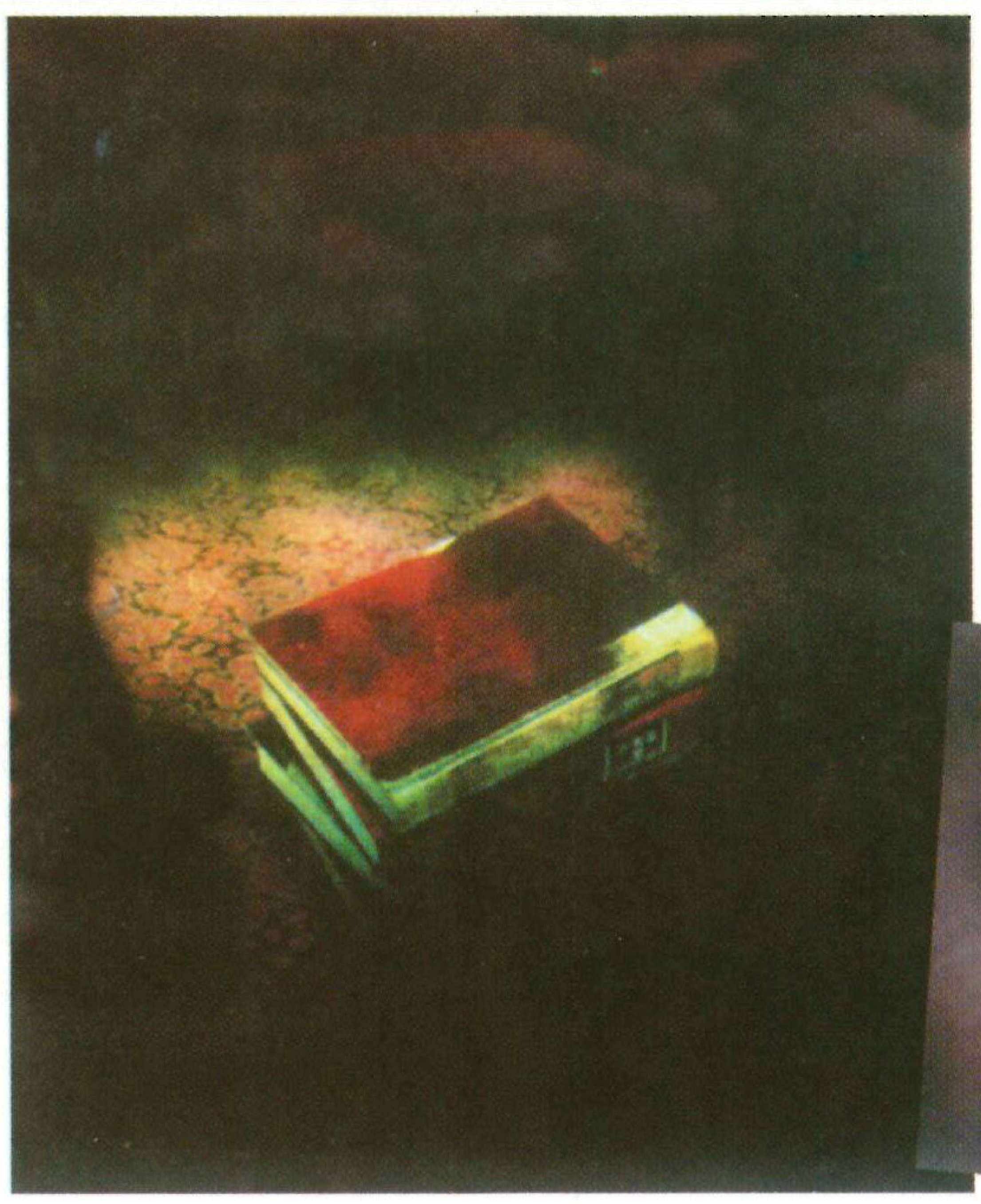
Michel

身高:187CM
体重:78KG
性别:男性
年龄:不明(只知道他和GLBERT是双生兄弟)
国籍:不明(推测是法国或者周围的某个国家)
性格:安静并且冷酷,但是有时可以看到他性格热情的一面



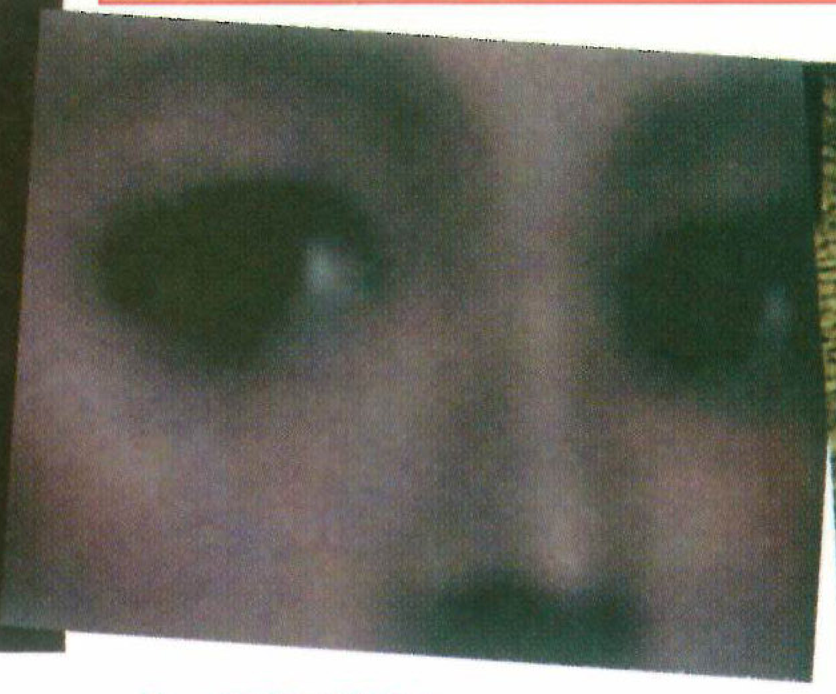


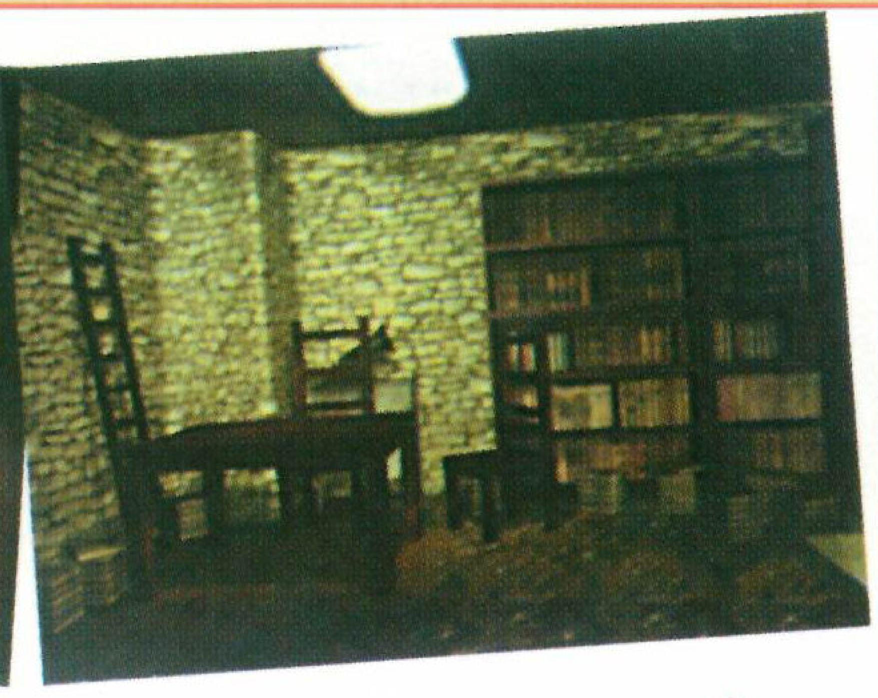




夜想曲2

机种:PS　厂商:VICTOR　类型:AVG
发售日:5月下旬发售预定　媒体:CD－ROM　价格:5800日元

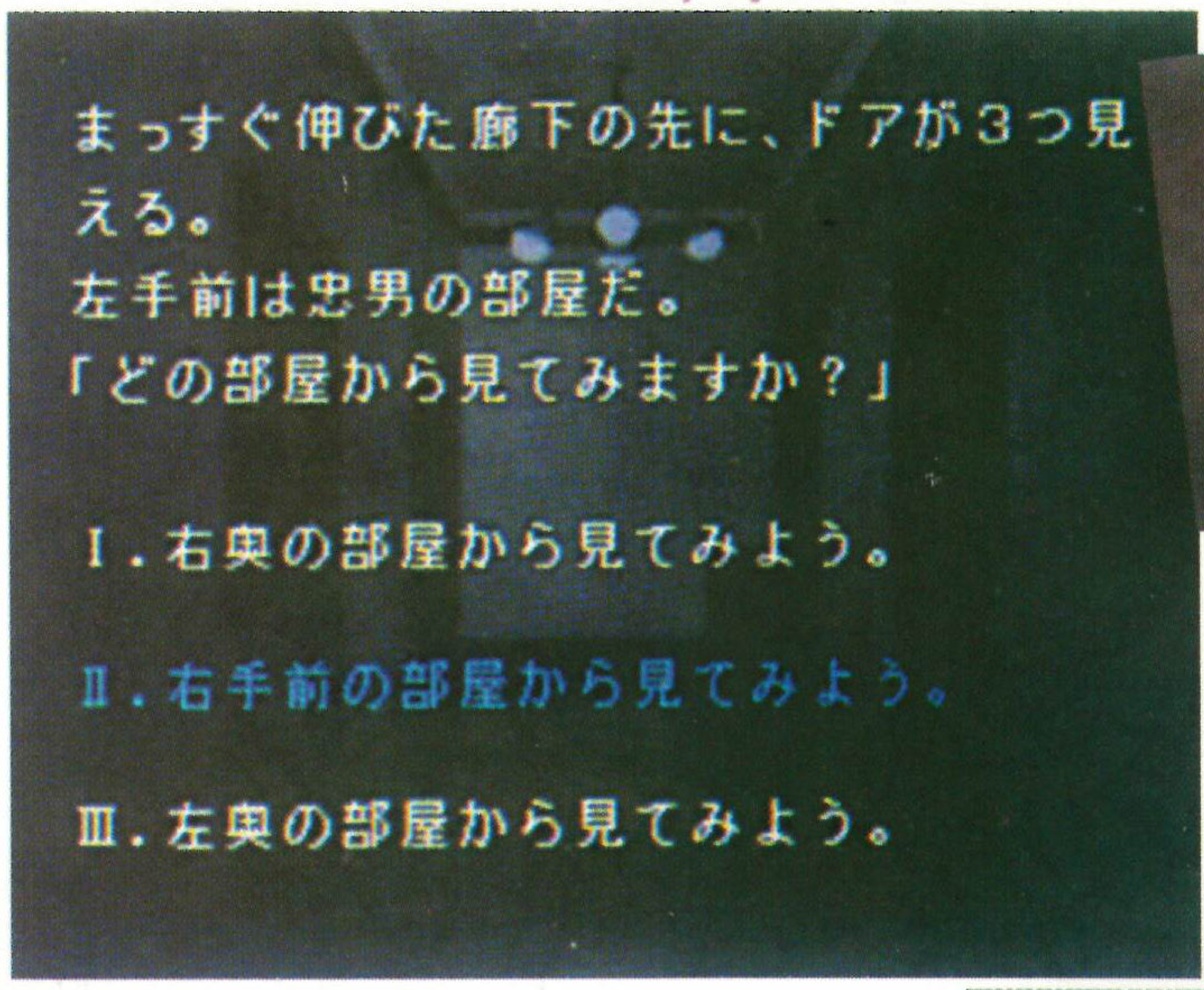


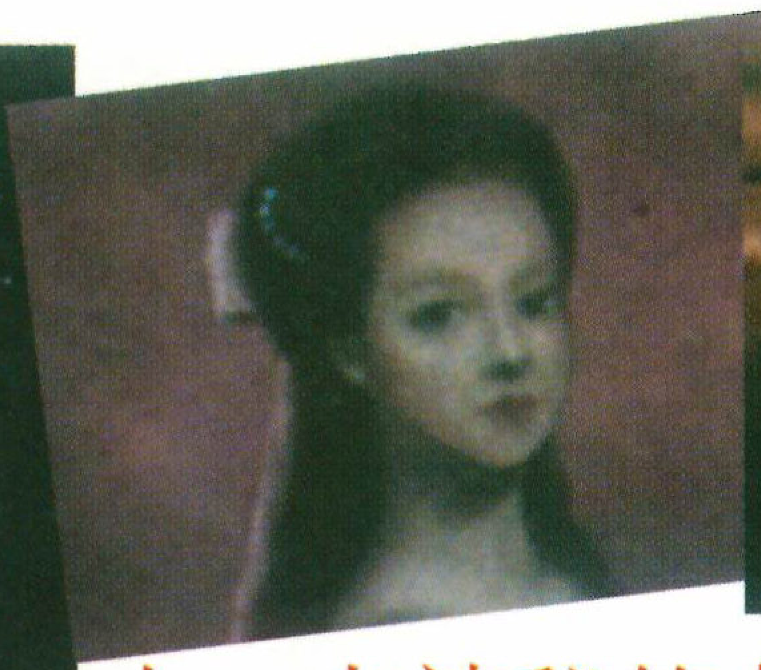




前作推出2年半后，伴随着新的事件过去的谜团也逐渐解开……

1998年夏天PS版冒险游戏《夜想曲》推出。这次由赤川次郎原作监修的这个恐怖系列再次推出续篇。本作讲述了前作没有出现的三个故事。主人公作为一个课外打工的学生在野野宫图书馆工作，没想到其中的一册藏书竟然引发了一系列的杀人事件……！在前作中玩家没有解开的谜团也在本作中可以找到答案。

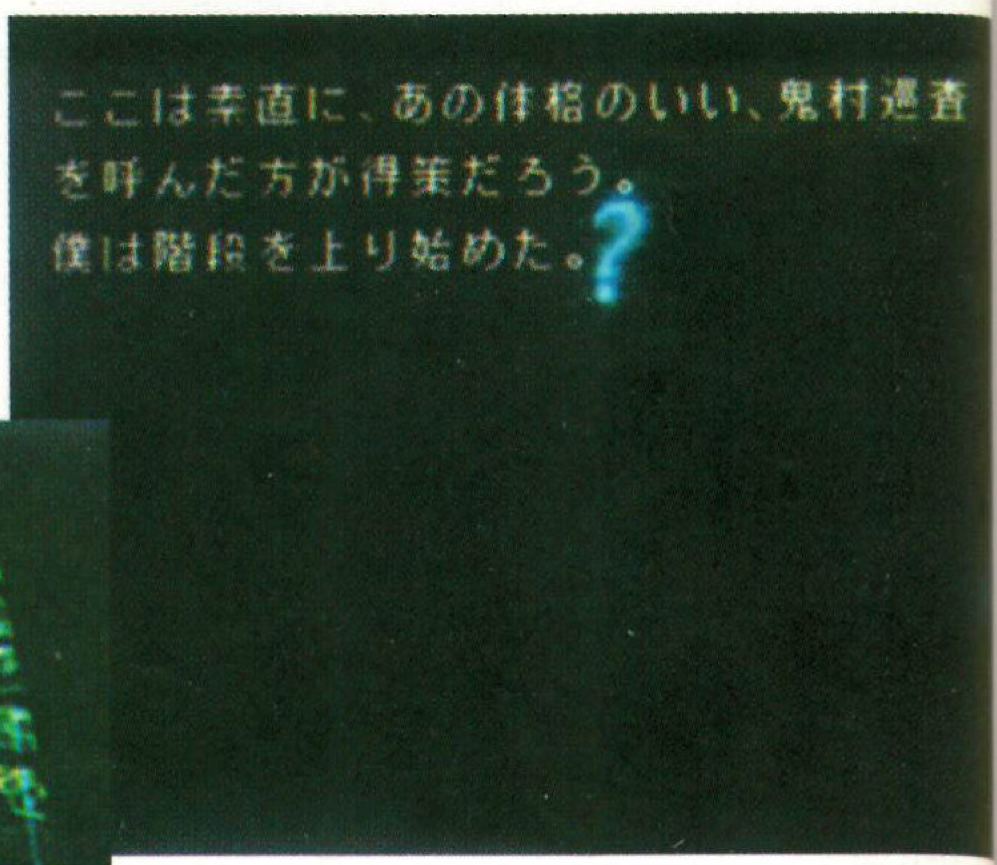






由一本神秘的书引发的事件!

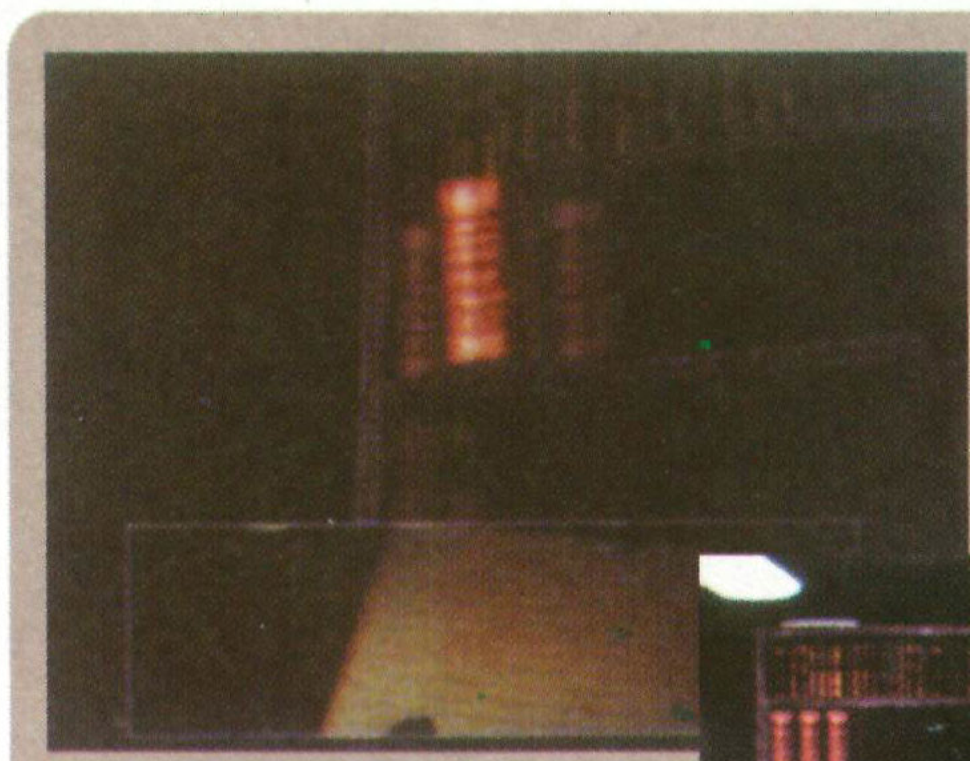
◀在游戏中不同的行动选择会导致故事发生重大的变化。



游戏中搭载了新的系统，使玩家的解谜乐趣增加不少。如果有兴趣的话，不妨试试你的推理能力哦!



◀▲如果已经玩过前作，那么对游戏中的许多谜就会有一些了解，在本作中会加入一些新的系统……



◀在每一话中玩者都要调查书架上所陈列的书籍，这是很重要的。

尽量去调查每一本书!



书架系统健在

本作中根据选择对话的不同，剧情的发展会有很大变化。读完的故事将会以书的形式存在书架上。通过这个系统玩家可以了解是否有自己没有到过的地方或者没有接触过的剧情等等。非常方便，一定要利用哦。



虽然与前作在舞台上是相同的，但是游戏的画面却有很大的提高，恐怖感也增加了许多。

▲▶由前作的2D画面改为3D使玩者更有在异空间的幻想感。

游戏具有真实的恐怖味道!

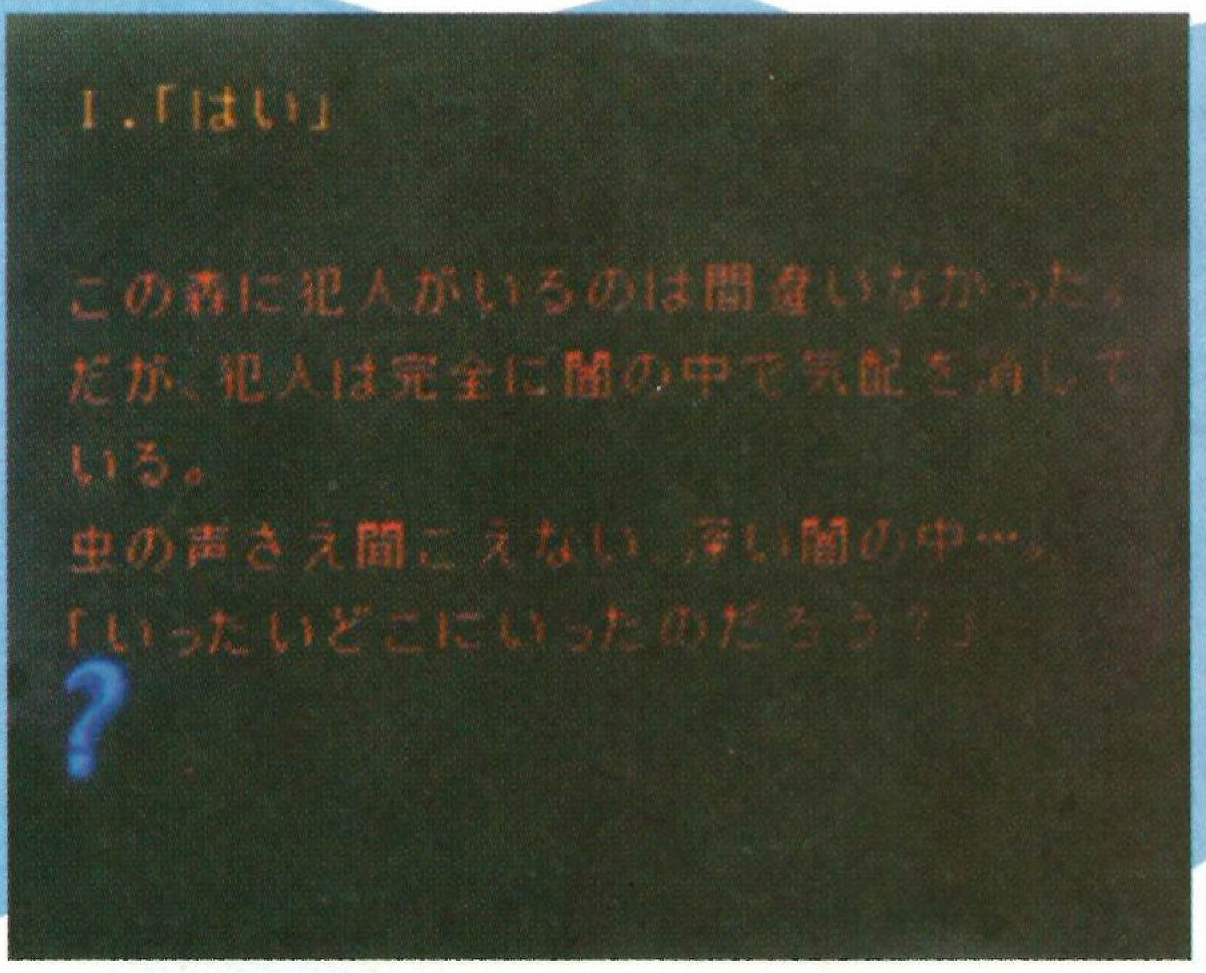
你的推理能力很重要！充分利用你的第六感吧！！

这次的《夜想曲》加载了以前的 SOUND NOVEL 没有的新系统，这就是所谓的“神秘芯片”。当游戏中玩家感觉到“谈话有矛盾”或者“感觉奇怪”的时候可以用此系统进行确认。平时冒险中容易看过后忘记的文字现在可以用“神秘按键”来保存，也许从中你可以得到新的思路和解谜方法。

不过玩家也不能过分依赖这个系统，如果想要得到满意的结局的话还要自己多多努力才行。

以下就是故事的序幕和三个故事，大家挑战一下自己吧！

▶无论是在对话还是在行走中，玩者都会发现一些符号，运用你的第六感去推理吧！



你能够正确地判断出最佳解决事件的方法吗？





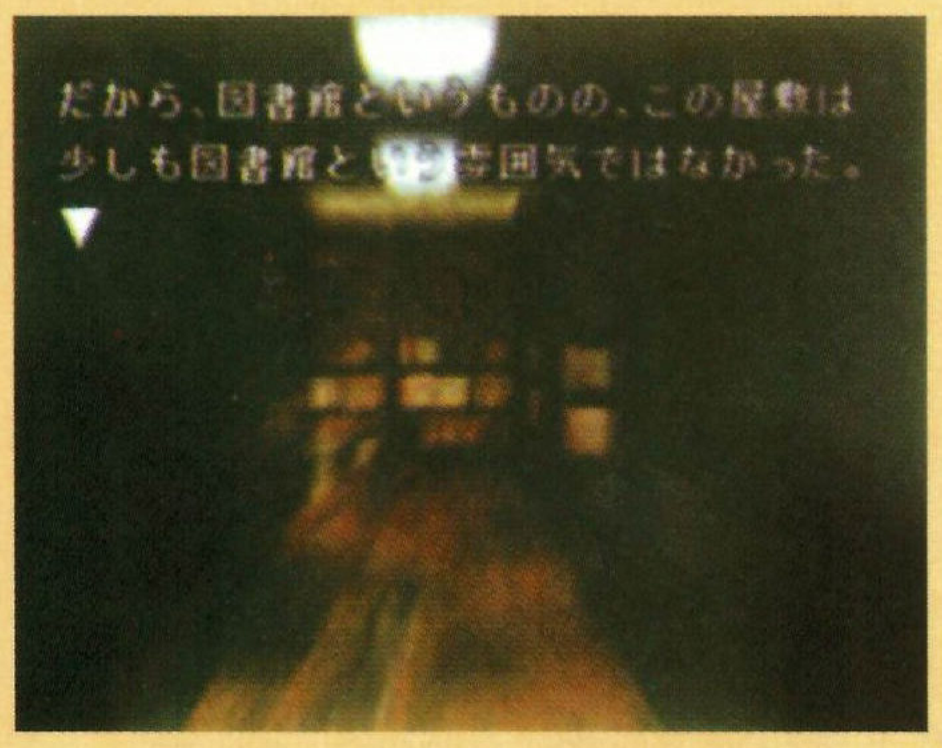
PROLOGUE

本作由与前作同时发生的三个故事组成，因此在作品中表示为从第四话开始。作品设定为每话完结剧情的形式，这样即使没有玩过前作的玩家也可以轻松游戏本作了。另外，在作品中还有回忆前作的 PROLOGUE（序幕）模式存在。大家可以在地下图书馆的洋馆中观看主人公进住以前的短篇，对舞台设定等的了解会有一定帮助。




◀在图书馆中隐藏着许多不为人知的事件，到底这里以前发生过什么事呢？这就需要你去细心地调查了。

图书馆中书的秘密是什么？



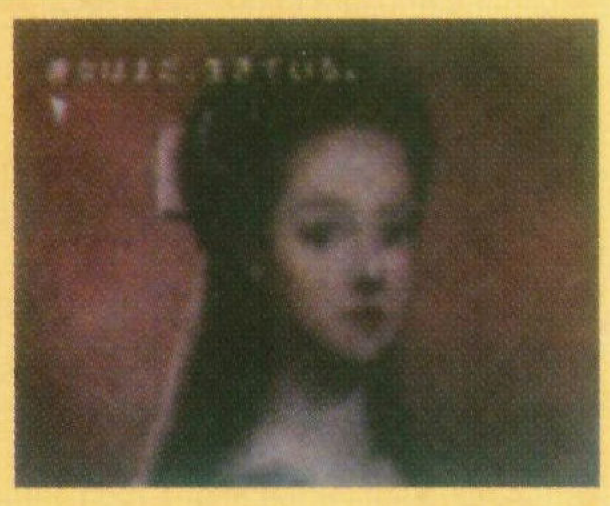
第四话　明日的希望

一天，在野野宫图书馆出现了一个年轻人。他是为了 5 年前因为公众自由研究课题引起的一起家庭自杀事件前来调查的。因为上吊时使用的踏脚书来自野野宫图书馆。一向和睦的家庭为什么会突然发生自杀的惨剧呢！？





◀突然出现的自杀事件确实令人十分吃惊。

▲到底在事件的背后隐藏着什么样的真相呢？这是本话中所有的谜之所在。

第五话 假面杀人

一只手的男子自杀了。但是本来应该死去的男子在一个夜晚开始连续杀人。……难道真的发生了如此恐怖的事情吗！？

第六话 时限一星期

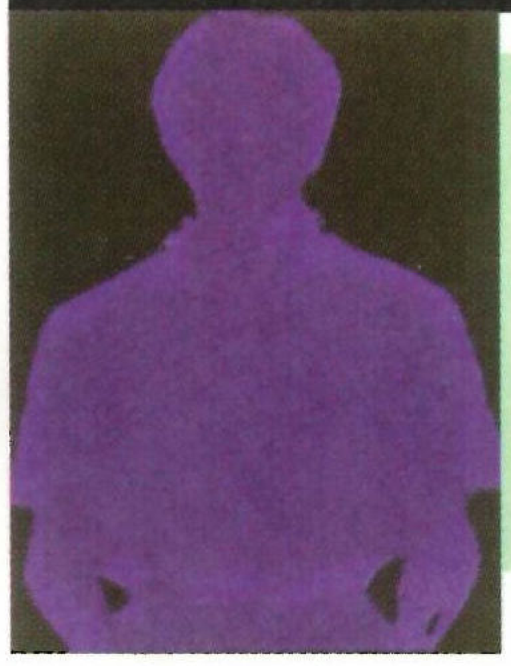
一天，图书馆出现 5 位来客。也许是偶然，他们都是来借同一本书的。伴着死神的脚步，夜晚降临了……

你能找到隐藏的剧情吗？

登场人物介绍

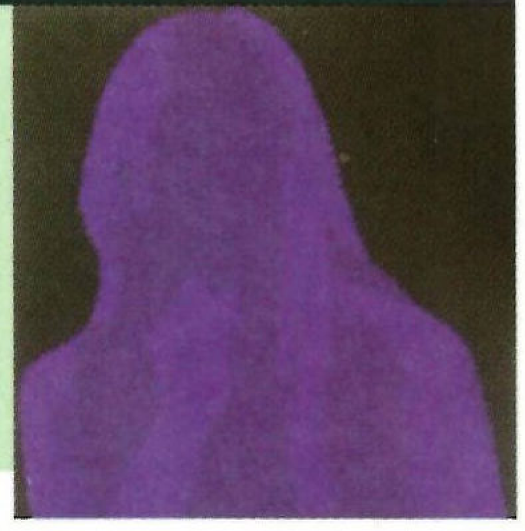
此游戏中玩家可以选择主人公的性别。如果选择男性的主人公，玩家便会得到女性同伴。相反选择女性主人公的玩家可以得到男性主角的支持哦。另外，管理图书馆的律师的性别也会根据主人公性别的不同而有所变化，而剧情也与登场人物的数量有关。这次登场的人物的部分轮廓用 3D 形式表现，在剧情的表现中加入了更多的感情表现力。

主人公・男（好男）



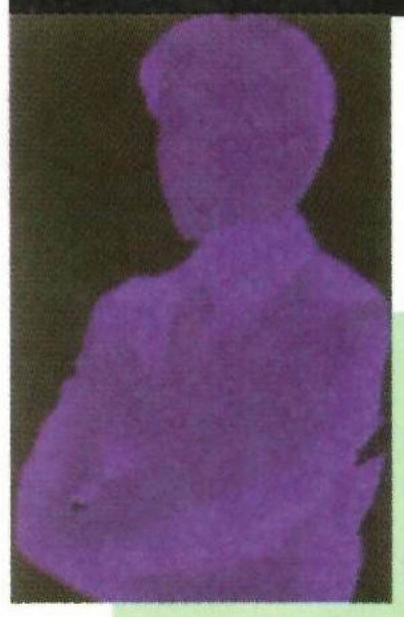
◀富有正义感的大学生。他喜欢自己的同伴女孩，但是却羞于说出口。主人公的名字可以由玩家自己编辑。

主人公・女（三记子）



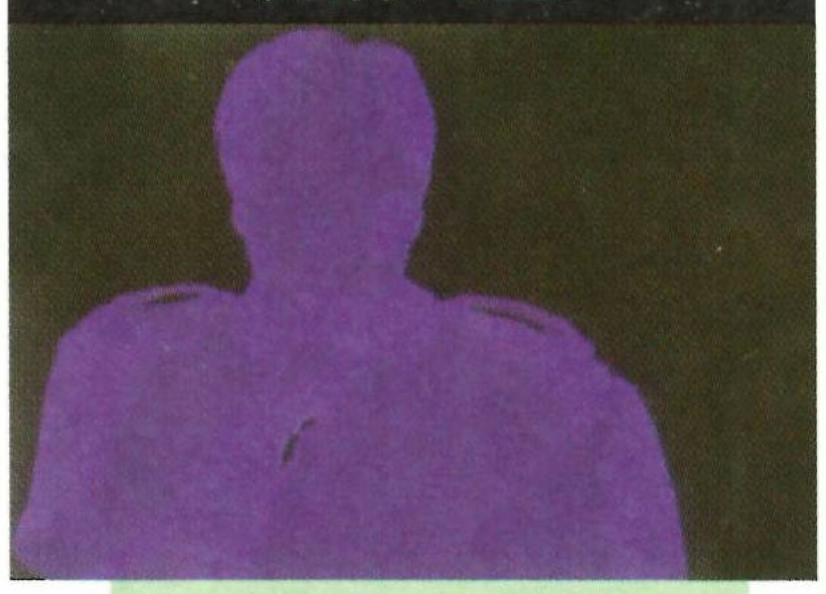
▶好奇心极强的大学生。漂亮、好强，对并不勇敢的同伴印象一般，名字可自由变更。

田所（男）　田所（女）




▲野野宫图书馆的财会。年龄 30 多岁。如果是男性则长相端正，如果是女性的话则是美人。聪明，理解主人公的所作所为。

鬼村巡查



▲在距离图书馆距离最近的街道车站前执勤的警官。长相凶恶，但是为人其实很慈祥。

game plaza GAME plaza

カードサマナー 卡片召唤师 Card Summoner

机种:GBC　厂商:ATLUS
类型:CARD GAME　对应周边:通信对战线
发售日:今春发售预定　价格:5200 日元

在本作中会有许多《女神转生》系列中恶魔和卡片登场，由于游戏有许多辅助机能，所以就算你是卡片游戏初玩者也会感觉到本作是十分简单的，因为这是个最正统的卡片游戏。

仲魔（仲间和恶魔）的性质和 deck 的属性组合可以使战斗更有乐趣，另外，与朋友在对战中进行卡片的收集和交换也是游戏的乐趣之一哦!





▲▶在游戏中有一位老人会向你解说 GAME 的玩法和规则，并且还会向你介绍各种有魅力的恶魔。

仲魔和 deck 的属性是什么?

DECK 是战斗中卡片的一种组合，本作 DECK 和仲魔都持有各自的属性，属性由 LIGHT(光)，NEUTRAL(中立)，DARK(暗)和 LAW(秩序)，NEUTRAL(中立)，CHAOS(混沌)两大类组合而成。受到属性的影响它们的 MAGNETITE 的放出量也是不一样的。MAGNETITE 是使用卡片所必需的，在 MAGNETITE 多的情况下便可以使用强力卡片。另外，在仲魔使用"SP(特技)"时要消费一定的 MAGNETITE 值。而战斗中取得胜利的关键就是让更多的 MAGNETITE 放出。当 DECK 同仲间组合时，如果它们是同属性就会获得更多的 MAGNETITE，这样就会使战斗有利。





▲将 DECK 的属性和仲魔组合在一起是游戏的基本。

游戏中的九种属性

Light－Law	Light－Neutral	Light－Chaos
Neutral－Law	Nertral－Neutral	Neutral－Chaos
Dark－Law	Dark－Neutral	Dark－Chaos

能够放出的 MAGNETITE 有多少?

能够放出的 MAGNETITE 的数量：当召唤的仲魔与 DECK 两方的轴属性一致时为 2；单方轴属性一致时为 1；两方都不一致的话不会放出 MAGNETITE。如右图显示。

通过 SHOP 和对战获得卡片

如果想要获得卡片的话，最好的方法是利用商店购买。那里有 TRADING CARD 等 PACK 贩卖。当然，也可以通过通信 CABLE 的交换功能。





◀与村人对话时会有机会得到新的卡片。

▶在商店中购买是获得卡片最直接最简单的方法。

卡片商店!





▲当对战获胜或满足一定条件也会得到新的卡片。



▶将没用的卡片卖掉可以积攒资金再去购买更强的卡片。

DEAK 的属性为 NC 场合的计算例

已被召唤的仲魔

- ●キキーモラ(属性 NC)————2 MAGNETITE
- ●ジャックフロスト(属性 NN)————1 MAGNETITE
- ●ピクシー(属性 NN)————1 MAGNETITE
- ●レギオン(属性 DC)————1 MAGNETITE

共有 5 MAG-NETITE 放出

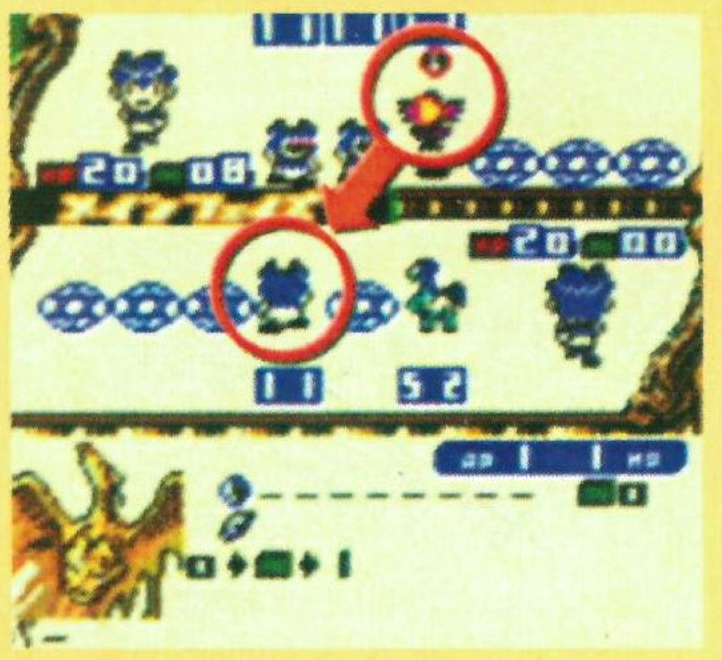
对应仲魔的能力制定战略

仲魔根据种类的不同，性质与能力也有区别。移动的属性“步行”和“飞行”与攻击的目标是否采取防御有关。“FAST BRAKE”具有先制攻击的能力。利用道具卡片给仲魔以支持或者将仲魔合体强化可使战斗更加有利，因此掌握仲魔的种类和属性是对战前最重要的事。

“步行”和“飞行”的性质

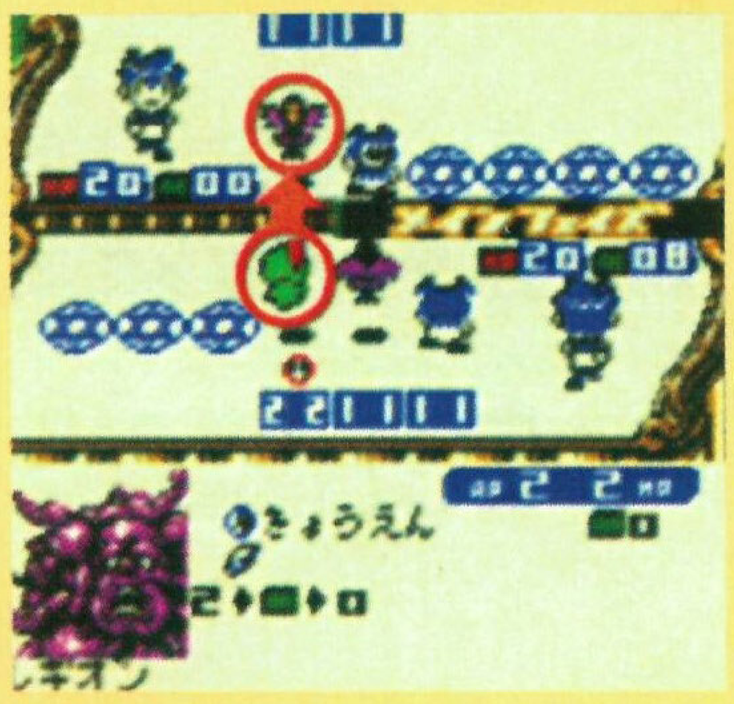
仲魔分为步行仲魔和飞行仲魔两类。对于步行仲魔的攻击，无论是步行仲魔还是飞行仲魔都可以防御。但是飞行仲魔的攻击只有飞行仲魔才能够防御。也就是说飞行仲魔在战斗中更加有利。在不能防御敌人攻击的场合，SAMANA 体力会减少。应对的方法是利用仲魔进行防御。

飞行仲魔 VS 步行仲魔



当飞行仲魔与步行仲魔接触时，能够飞行的一方给予对方的攻击会相当强，因此要避免这种不利的情况。

飞行仲魔 VS 飞行仲魔

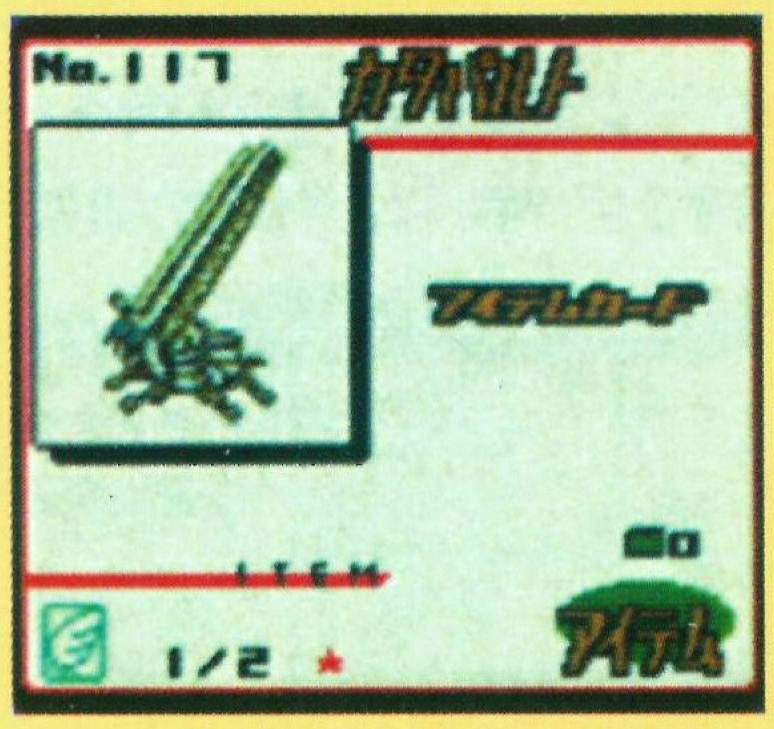


具有飞行特性的仲魔在战场上是有一定优势的，但是如果对方的编队中也有这种仲魔，那么在作战时优先将他们击倒是相当重要的。

使用道具援助仲魔

SAMANA 使用的用来支持仲魔攻防的卡片被称做“道具卡片”。使用道具卡片可以实现赋予仲魔特殊能力、回复 HP 值等很多功能。使用道具卡片的时候会消费 MAGNETITE，作用越强的卡片消费的 MAGNETITE 越多。

利用道具卡!



▲使用特殊道具可以使步行仲魔具有飞行属性，这样就可以与对手的飞行仲魔交手了。

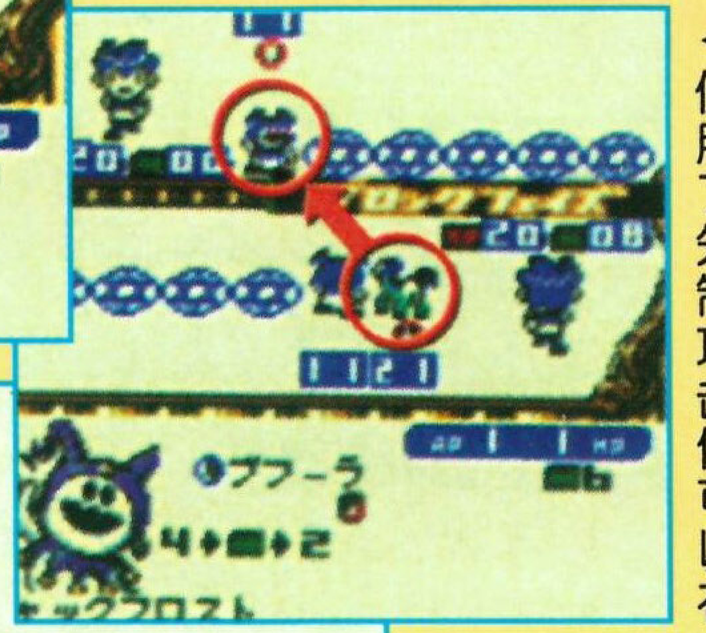
FAST BRAKE 能力

在本作中攻击后敌我双方受到的损伤会同时显示。比如说玩家一方派出 AP(攻击力）为 2 的仲魔，敌人用 AP2 的仲魔防守，这时双方的仲魔同时受到 2 的损伤。但是使用 FAST BRAKE 的能力后可以实现先制攻击。如果攻击方的仲魔 AP 值大于防守方，将可以不受损伤获胜。

在仲魔对战时要优先使用 FAST BRAKE!



◀对战时的先制攻击 FAST BRAKE 无论在何时都是最有利的手段。

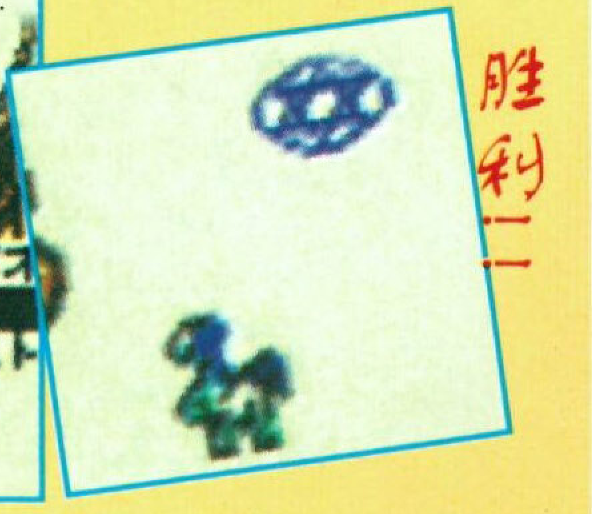


▲使用了先制攻击便可以在战略上取得先手，这样就会在无伤害的状态下胜利。



▲在通常不使用 FAST BRAKE 的情况下有可能会被对手抢先攻击，因此要绝对先使用 FAST BRAKE。

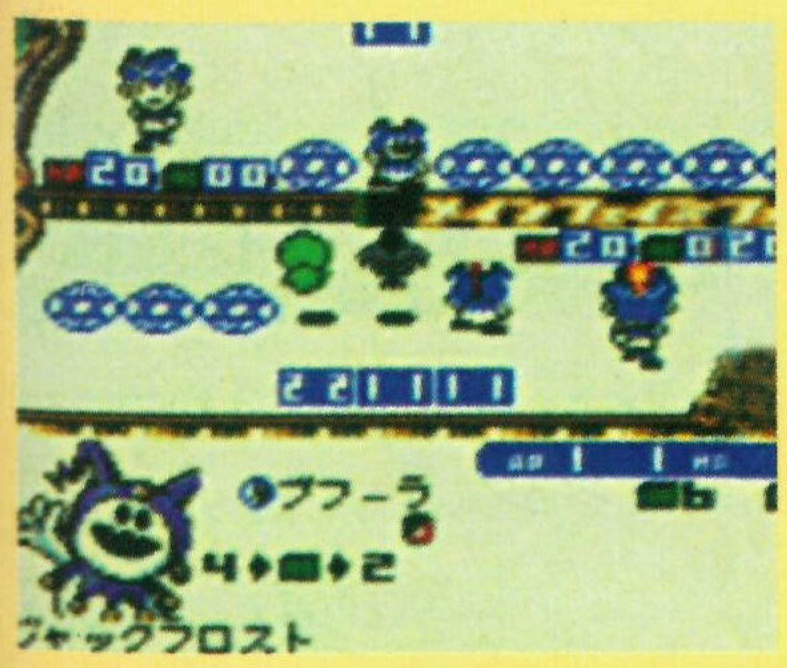
胜利!!

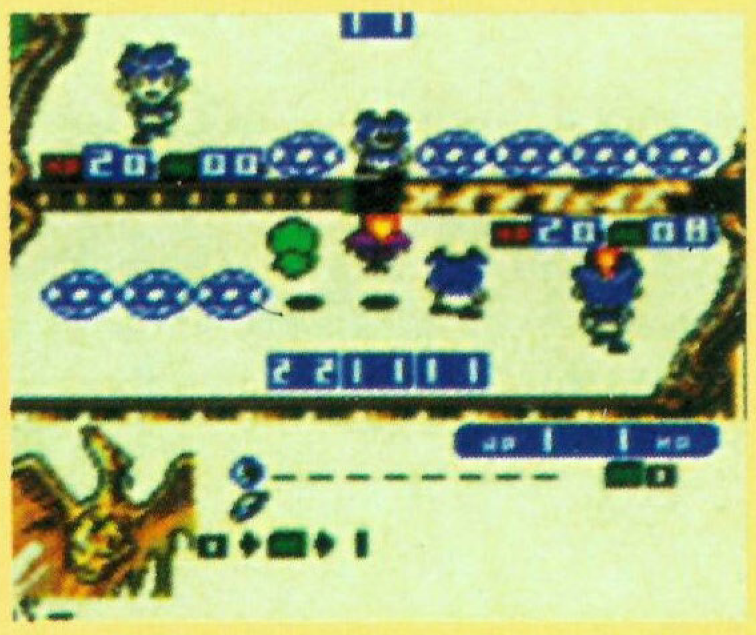


利用合体强化

《女神转生》系列的最大魅力在于恶魔合体。当然在本作中也可以实现二身合体和三身合体。虽然使用合体后卡片会消失，但会再次获得强力的合体仲魔卡片。请大家尽量多地尝试合体，创造更加强大的仲魔！另外，合体仲魔卡片也可在商店购得。

二身合体!







▲合体后的仲魔无论是 AP 还是 HP 都会有质的飞跃。

将能力低的仲魔进行合体!









新登场人物介绍



ODA

▲卡片学院的教练，会从基础开始培训主人公。



TAIYIZOU

▲待人和善但对卡片游戏一窍不通。他的实力在学院中最弱！？



TSUTOMU

◀不服输的性格。具有斗志，主人公的对手。



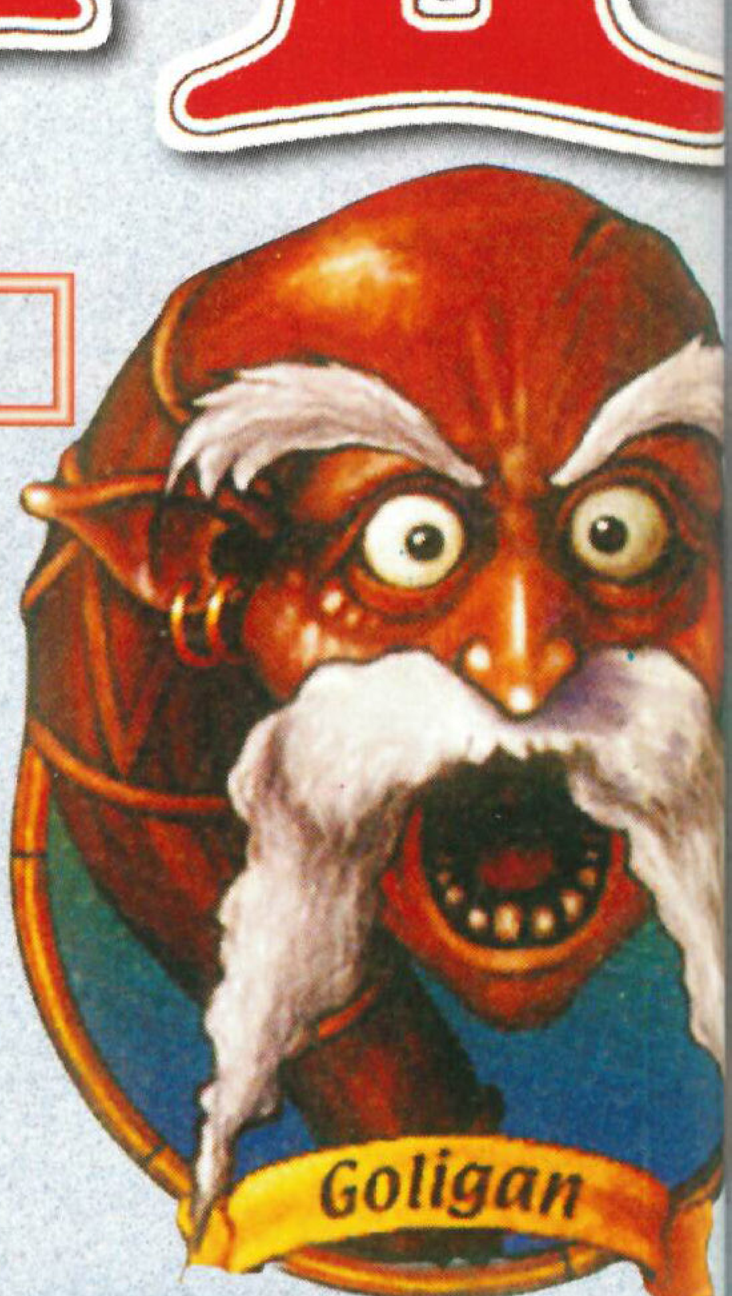
MAYOMI

▲她可以帮助你了解学院内的情况也可以提供卡片大会运营的支持。

Culdcept II

机种:DC 厂商:OMIYA SOFT 类型:TAB 发售日:2001年发售预定 价格:未定





神CULDCEPT 创造新世界

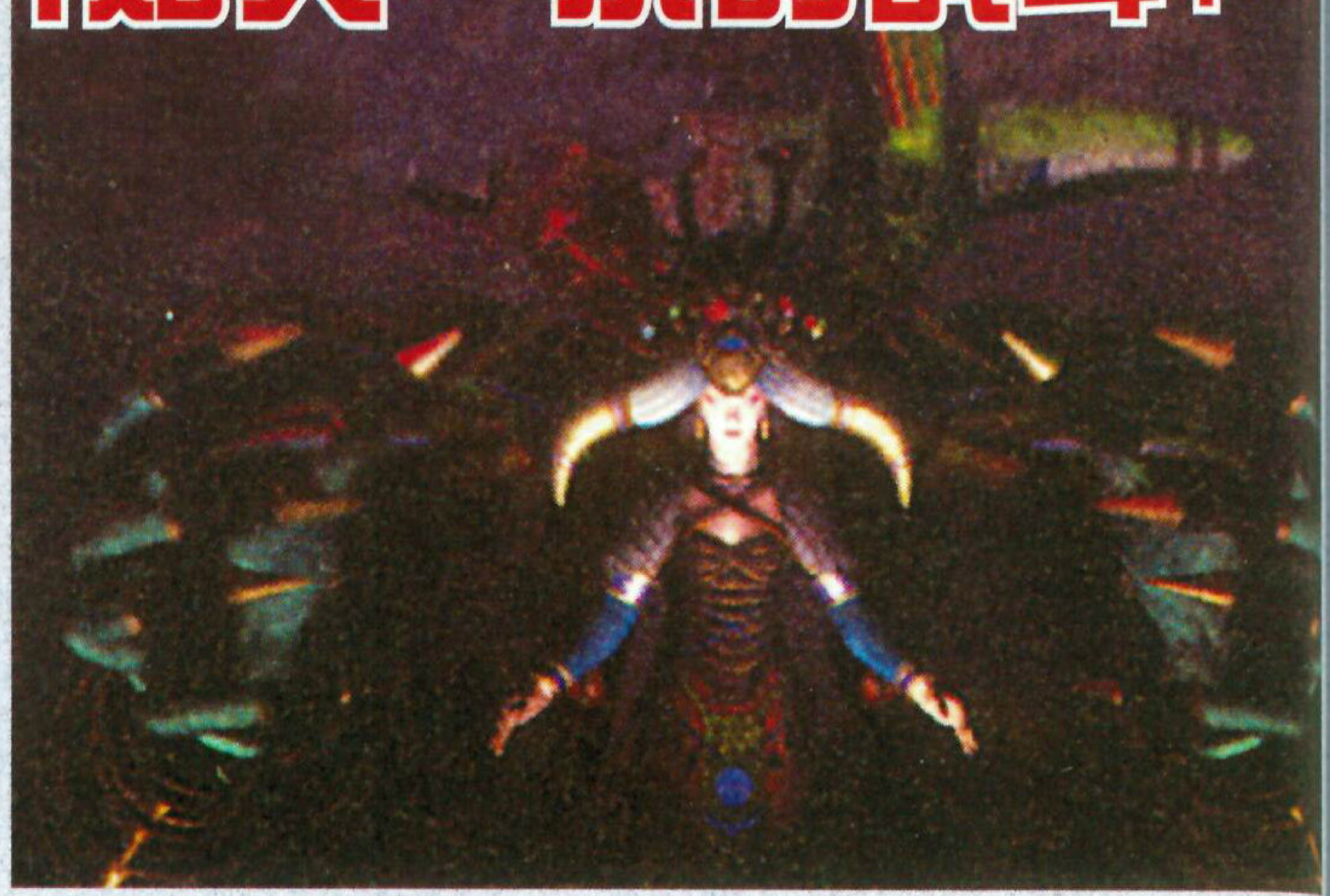
卡尔德拉是整个宇宙的创造神，传说他的力量灌注在散落世界各地的卡片（CULDCEPT）上。如果有人找到CULDCEPT就可以满足自己的愿望。这样以来，众多的CULDCEPT成为神，想要创造新的宇宙，结果世界被多种多样的宇宙所充满。即使在CULDCEPT创造的某个宇宙索尔塔利亚中，CULDCEPT之间也在不停地争斗。于是索尔塔利亚中的CULDCEPT们也想要创造属于自己的新宇宙……



CULDCEPT在新世界中开始又一次的战斗！

这次我们得到了包括NETWORK机能在内的最新情报！为了照顾初次接触本作的玩家，我们将从基本系统开始介绍。

在游戏里索尔塔利亚与其他CULDCEPT创造的世界一样，没有什么值得关注的地方。但是根据卡尔德拉的预言，在索尔塔利亚将出现支配全宇宙的力量。这意味着全宇宙面临着被破坏的危险。卡尔德拉将神杖GOLIGUN派遣到索尔塔利亚去寻找能够对抗破坏者的强大CULDCEPT。卡尔德拉对其他宇宙采取行动还是第一次。不过，卡尔德拉除了要赶走破坏者外似乎还有其他的目的……





公主CULDCEPT 赛莱娜

她是索尔塔里亚·汉格尔格大陆最大国王马尔赛斯四世的女儿，自幼母亲去世，因此她在溺爱的环境中长大，非常任性。她从小就拥有CEPT能力，在把城内搞的乱七八糟，国王也拿他没有办法。属性火·地。



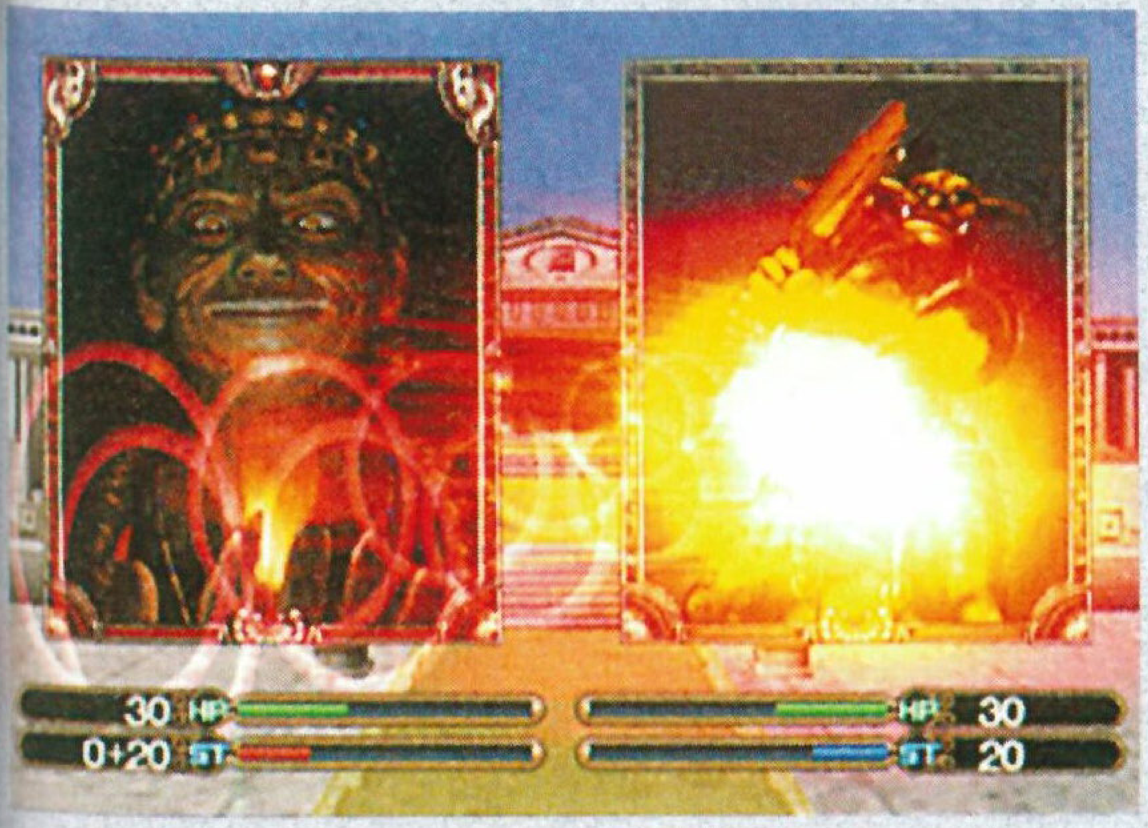


为妹妹复仇的少年 莱奥

莱奥与母亲和妹妹在依希特里亚过着平静的乡村生活。突然有一天莱奥的妹妹被黑CEPT杀害了，莱奥从CEPT留下的一张卡片上记忆起了CEPT能力。莱奥相信预言者关于“主人公是杀害妹妹的凶手”的推测，开始了相主人公挑战的行动。

新角色

寻找能够对抗破坏者的强大CULDCEPT！



CULDCEPT是什么?

自从在SS上销售以来,《CULDCEPT》拥有了众多的FANS,移植到PS以后更加受到欢迎。这是一款卡片交换与战斗结合的游戏。初看起来好象很难,但是基本设定意外地简单。通过一定的路线和地点后回到出发点后可以得到一定的金额。反复操作,最先达到预定金额的选手获胜。

为了使游戏更加有趣,在设置中为玩家准备了很多有趣的卡片。使用这些卡片可以夺取别人的领地,召唤怪兽参加战斗,能够实现更加丰富的战略战术。所有的卡片数量有数百种,通过自己所持有的卡片属性来自由决定战略使战斗的变化也千差万别。可以说,卡片的收集也是本作的魅力之一。



CULDCEPT基本系统

这里为大家介绍的是去年11月30日在PS上发卖的《CULDCEPT》使用的基本系统。这次的DC版中进行了若干变更,但是基本的系统没有大的变化。

胜利条件

最先积攒够规定的魔力者胜利

在不同的地图上,根据此地图要求积攒的魔力数(总财产)出城战斗,最先积攒够魔力数并返回城里的CULDCEPT取胜。魔力可以通过从通过自己领地的CULDCEPT那里收取过路费和升级自己的领地来抬升地价获得。另外,你也可以通过使用卡片魔法来获得。





土地连锁

在同一地区内收集同属性的土地!

每个地图被分成不同的区域。在每个区域内,同颜色的土地(同属性)收归为领地后会发生"土地连锁"现象。如果土地实现连锁的话,当地的地价会成倍提高。价值提高的不仅是一块土地,而是同地区内所有同颜色的土地价值。这也是取得胜利的最好方法之一。





周回

通过"砦"返回"城"

在每个地图上都有"城"和"砦"的设置。每返回城一次代表你已经绕地图一周,这时可以得到BONUS金额。

但是,如果不通过途中所有的"砦"的话,即使回到城中也无法得到奖赏金额。好像游戏中还有可以到达砦的魔法卡片……这种卡片通常都是很难得到的,这就要凭玩家的运气了。





战斗

用手札召唤生物!

当你停留在敌人领地、或者敌人在你的领地召唤生物的时候会发生战斗。当你停留在敌人领地中时,如果支付过路费就不会发生战斗。

如果战斗失败的话你将会被征收过路费。如果是在自己的领地作战,对手取胜以后将会占有你的领地。也可以在战斗中使用支援怪兽的魔法。





在本作中追加了大概一百种以上的新卡片,这些卡片中有许多新的能力,这样使游戏的战略性有很大的提高,同时游戏的难度也比前作增加了不少。另外,这些新追加的卡片中所描绘的怪物都是由日本杰出的插画家所描绘的,这些风格迥异的怪物也充分体现着那些插画家们的绘画风格。









エンドウリア 安度尼西亚™

机种：PS2　厂商：ENIX　类型：RPG　发售日：今春发售预定　价格：未定



主人公

本名：我（可编辑）
职业：小学5年级
家人：妈妈、三个姐姐

学校放学以后，我在回家经过的花园小路上闲逛。过几天有笛子的考试，我在偷偷练习。然后我不经意地荡起了秋千……

安度尼西亚——距离天国最近的游戏

安度尼西亚岛，一个看起来很近但却无法到达的魔幻岛屿。谁也不知道去那里的方法。也许突然有一天机会就出现在你的面前，神秘的海船会带你去那个神秘的地方。这是一款让玩家放松心情的游戏，在这里你可以忘记战争的紧张，优美的景色让你过目不忘！

被带到安度尼西亚的人们……

安度尼西亚岛屿和普通的世界一样，时间也会不停流淌。陷入安度尼西亚岛上的人们来自不同的时间，按照自己喜欢的方式生活着。如果和他们相遇的话，玩家也可以尝试按照他们的时间生活，应该会很有趣吧。不过，要提醒大家的是，这些人都各自有自己的毛病哦，你能不能和他们做朋友呢？



1. 首先找人

好象在这个神秘的岛屿上还有很多和主人公一样经历的人。首先去尽可能多地找到这些人吧。





2. 用"EMO"来治疗

"EMO"是只有主人公才有的来治疗人心情的药。用冷、热等各种"EMO"来帮助大家吧！

你能否从安度尼西亚这个世界中脱出呢？



3. 在安度尼西亚旅行

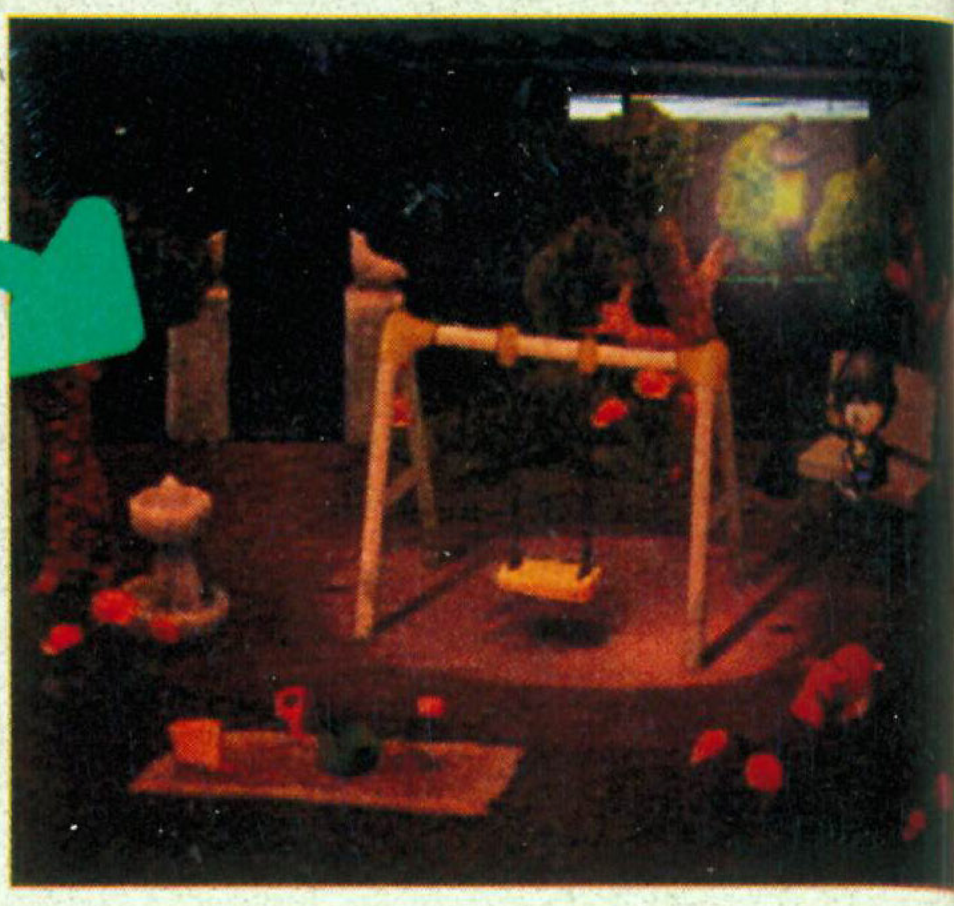
安度尼西亚分为9个地区。"安特拉斯"、"西伯利亚"、"荒地"……在各种地方遇到各种人，收集各种"EMO"吧。



4. 找寻众神

这是返回原来世界的唯一方法，那就是找到被封印在岛屿上的50个神，因为逃脱的方法只有神才知道。平时被化身为石像的神用"EMO"可以救活，努力找到所有的神吧。

在这个世界中你要寻找50位被称为神的人！



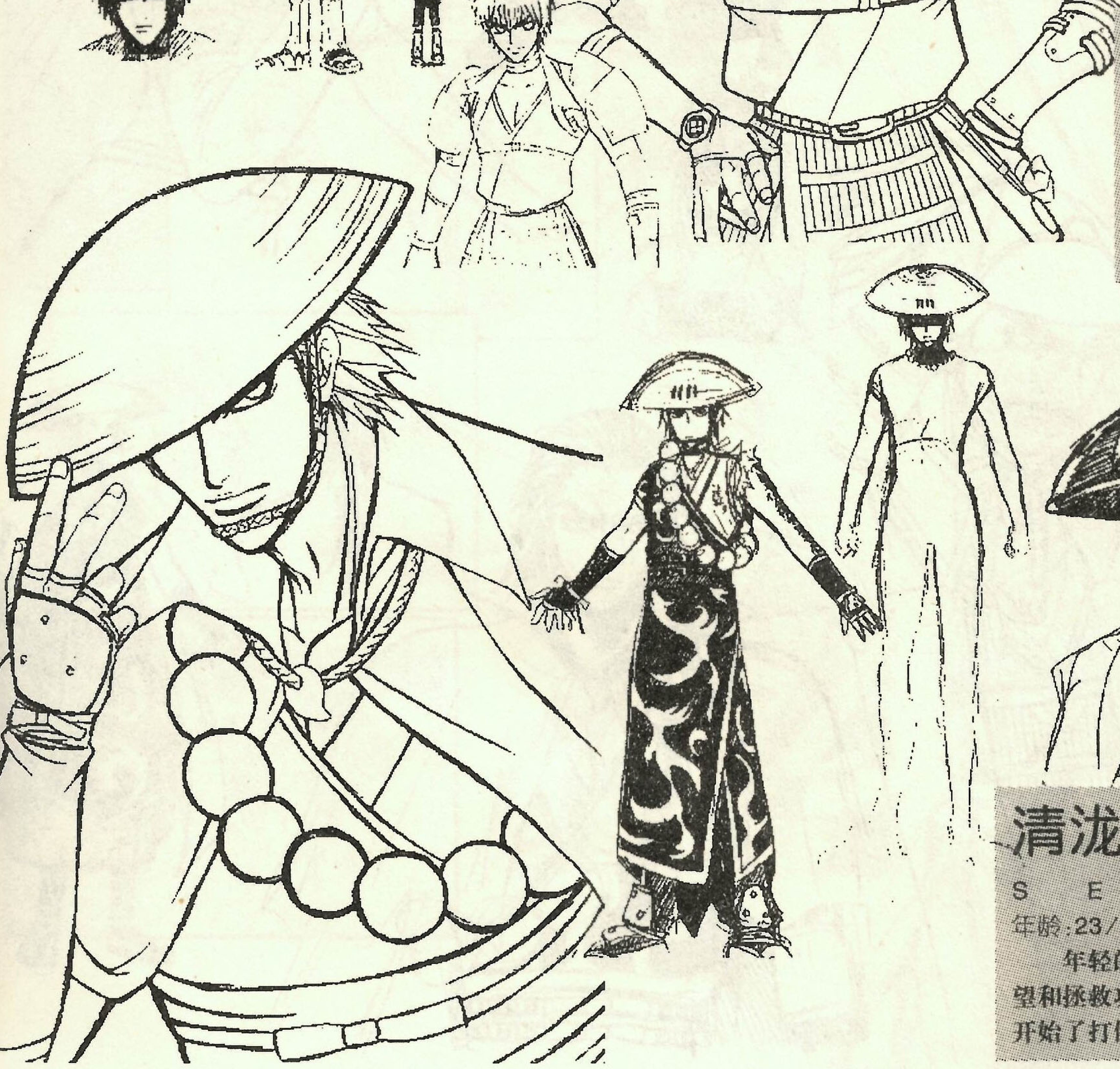
反信长之野望 SHOOTING

这是前作《婆娑罗》20 年后的新作。以“本能寺之变”为蓝本的射击游戏《婆娑罗 2》。

这里将主要人物 4 人的设定原画一举公开！

婆沙罗2设定资料集





武田信胜（本名/武田太郎信胜）

TAKEDA NOBUKATSU

年龄:16/机体名字:岚樱花/家纹:武田菱

他是在天目山之战战败后自刎的武田胜赖的儿子。为了再次复兴武田家，单枪匹马闯人信长阵地。



清泷坊（本名/清泷坊随风）

SEIRYUBOU

年龄:23/机体名字:慈眼/家纹:不动明王之梵字

年轻的僧人，棍术专家。为了阻止信长夺取天下的野望和拯救攻人长岛时被杀的人，他选择了破戒僧的道路，开始了打倒信长的争斗。

百地三太夫

MOMOCHI SANDAYUH

年龄:15/机体名字:？？？/家纹:？？？

统率伊贺三大忍家“服部”、“藤林”、“百地”,称号“三太夫”的“くのいち”。为了报复信长信雄杀害自己的父亲,也受到他人所托,前去暗杀织田信长。





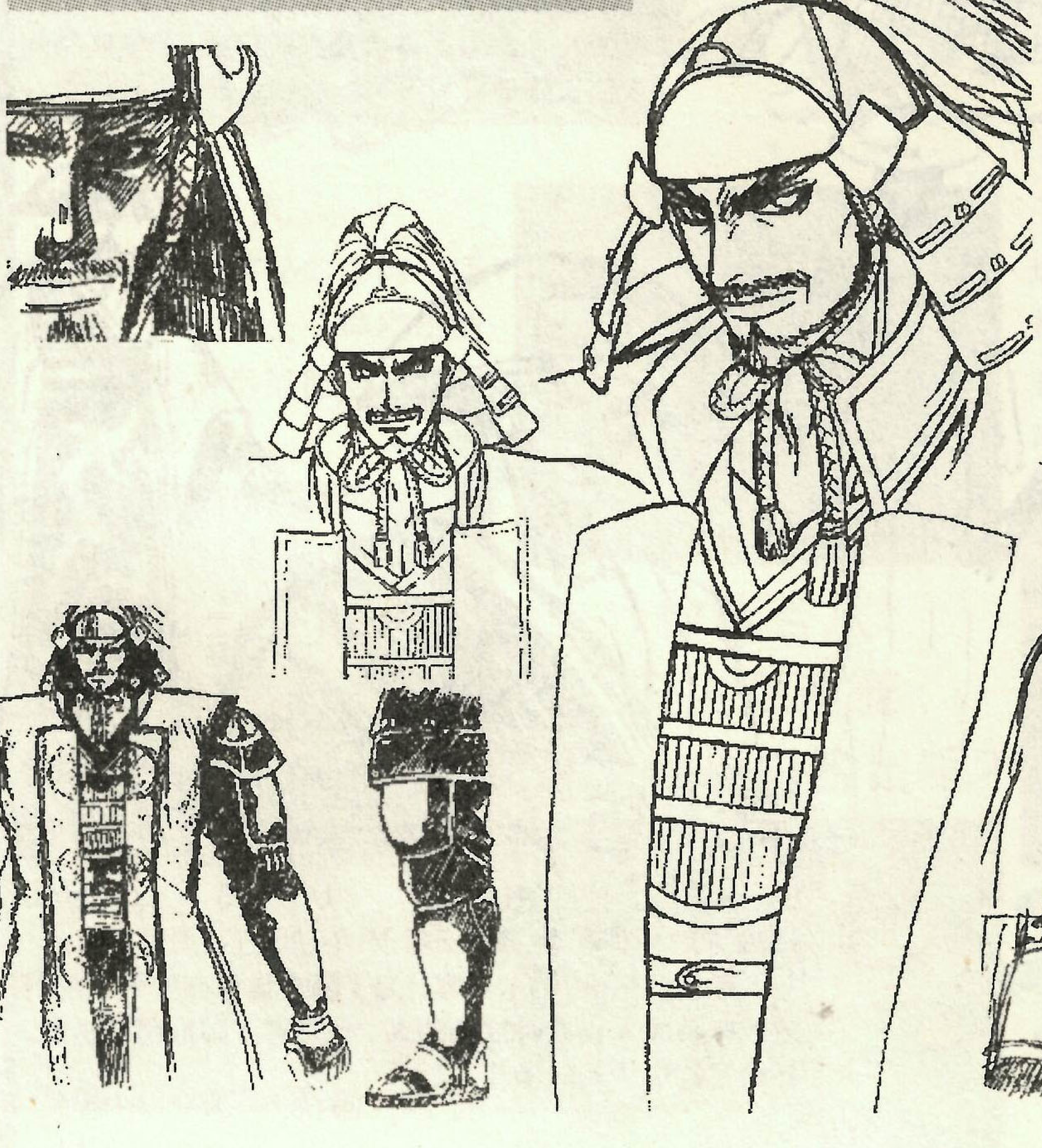


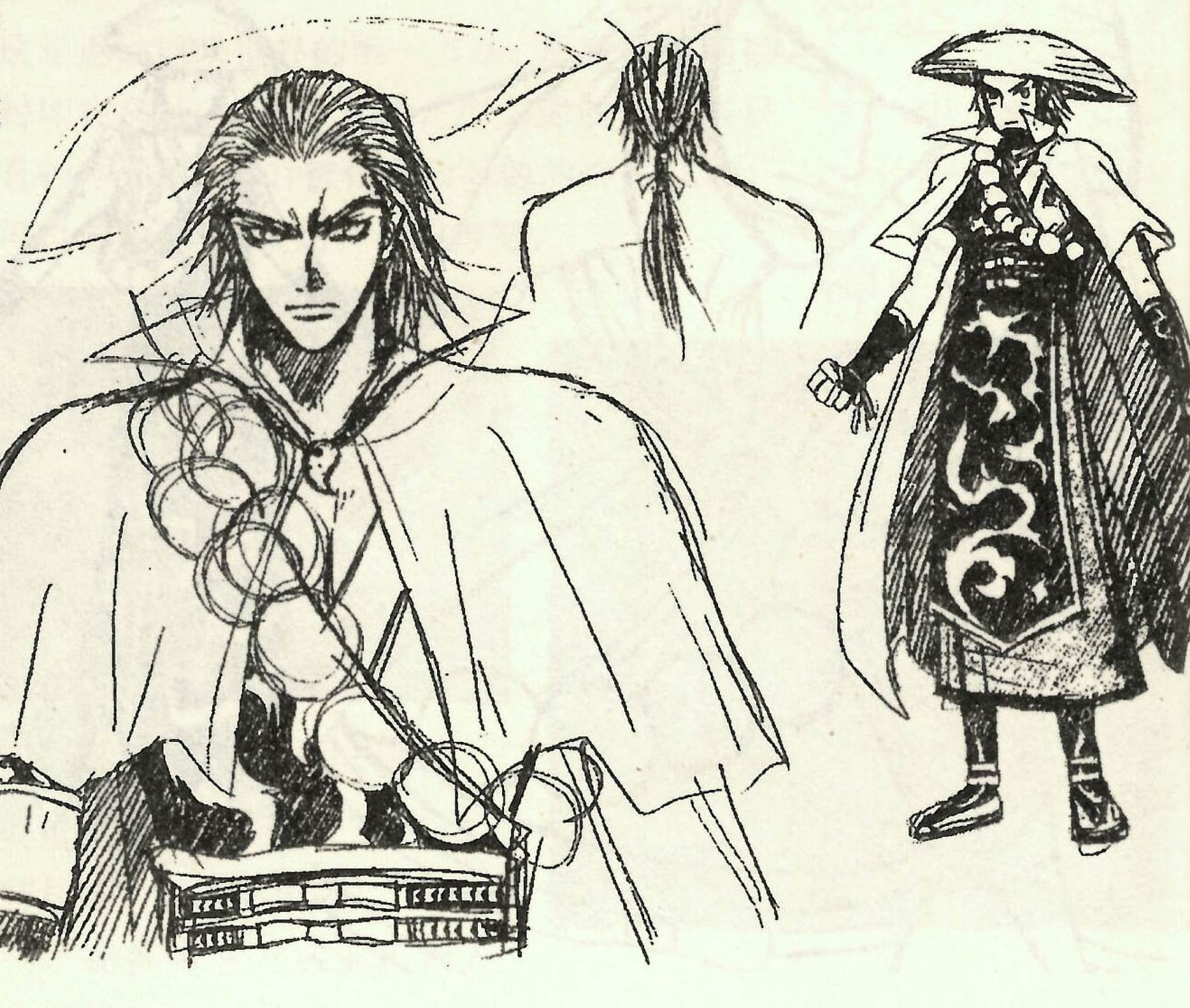
明智光秀

AKECHI MITSUHIDE

年龄:54/机体名字:桔梗/家纹:桔梗纹

冷酷成熟的年龄。曾是织田家的家臣,但是好象与德川家瓜葛很深。在摄津众的指使下举起反叛信长的大旗。





以血洗血！

这里将《婆沙罗》的设定也奉献给大家。这是 20 年前以“关原之战”为原型创作的空想战记。敌人角色也非常出色，但是这里只能够列举两人，遗憾。

婆沙罗设定资料集

VASARA 婆娑羅

STORY

庆兆五年——

大坂被内大臣德川家康攻陷。

家康在丰臣象征的大坂城杀人放火，并杀害了丰臣的儿子秀赖，这样他让天下知道了自己强大的实力。

从此揭开了德川家康独裁统治的黑暗序幕……

——但是，有一个看不惯家康暴行的人与另一个志同道合的人一起开始了反抗的行动。

有人为了自己的信念，有人为了自己的所爱，也有人为了忠诚……面对强大的敌人德川家康，他们的战斗开始了。



真田幸树

SANADA YUKIMURA

声优：千叶进步／年龄：28

身高：187CM／体重：79KG

为了追求真正的和平，为理想而献身的勇士。为了消灭利用权术从丰臣家夺取政权的家康，换回真正的和平而战斗。

伊达政宗(敌主角)

DATE MASAMUNE

声优:掘井仁/年龄:28/身高:188CM/体重:76KG

拥有独眼龙绰号的奥州名将。喜欢华丽事物,快乐的武士。信奉凭借实力拥有天下的信条,在家康的东军效力。时刻梦想着自己能够统治天下。













藤堂高虎

藤堂高虎(敌主角)

TOUDOU TAKATORA

声优:中田让治/年龄:39/身高:184CM/体重:79KG

乐天派,喜欢喝酒的中年人。擅长判断时势,很早就效力于家康。德川三虎将貌合神离,他与政宗在一起的时候更多。









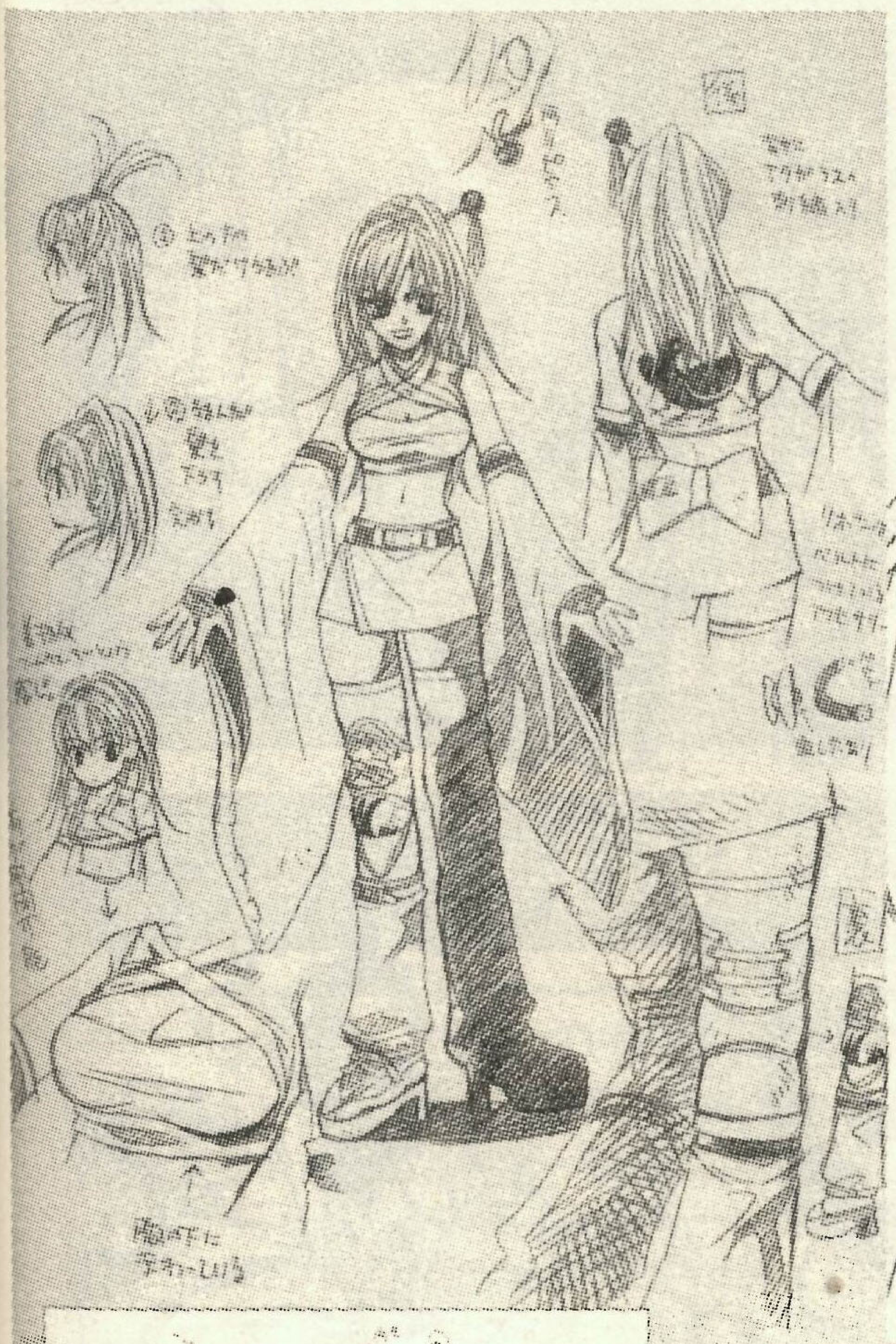
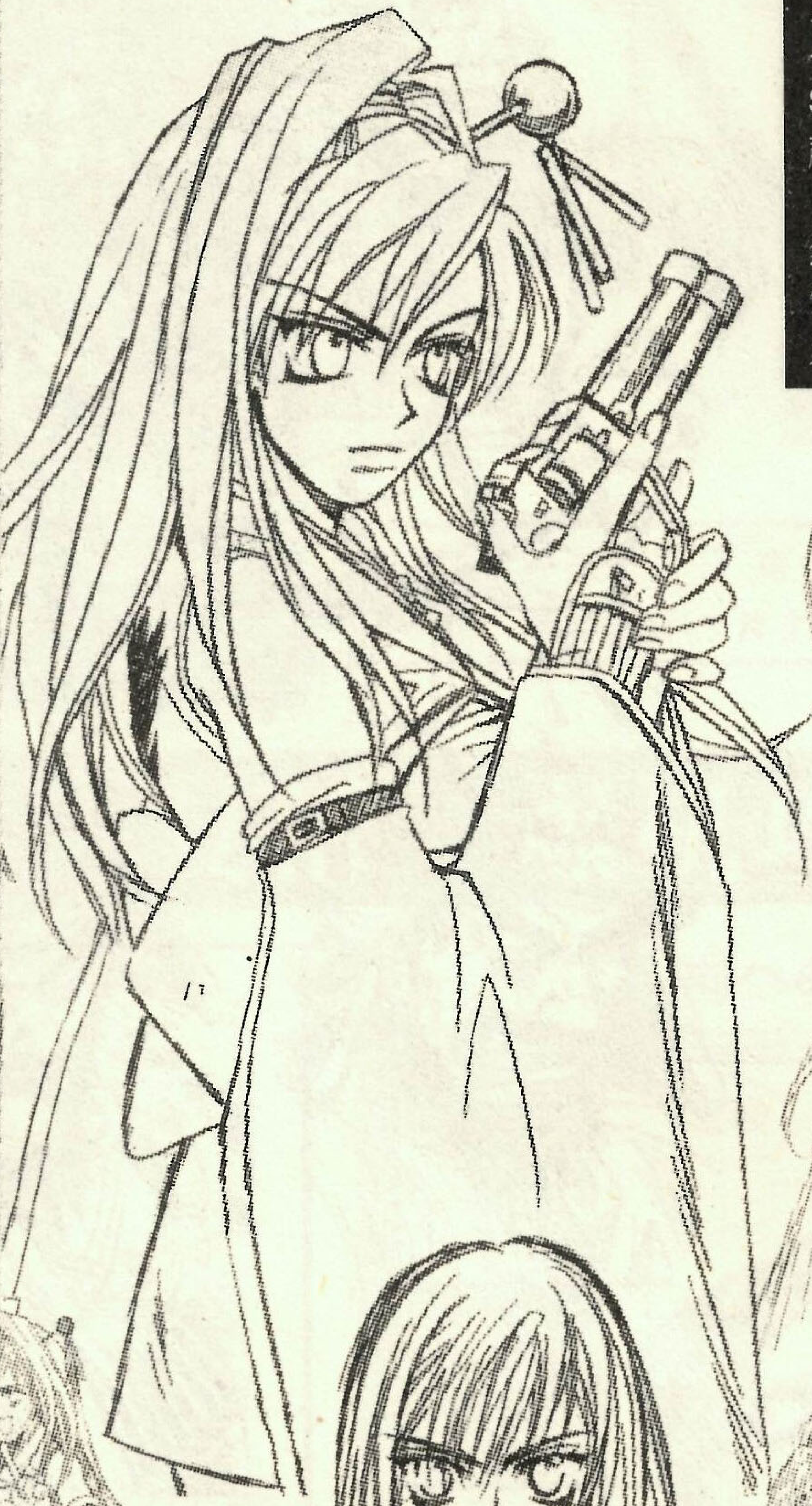


杂贺孙市

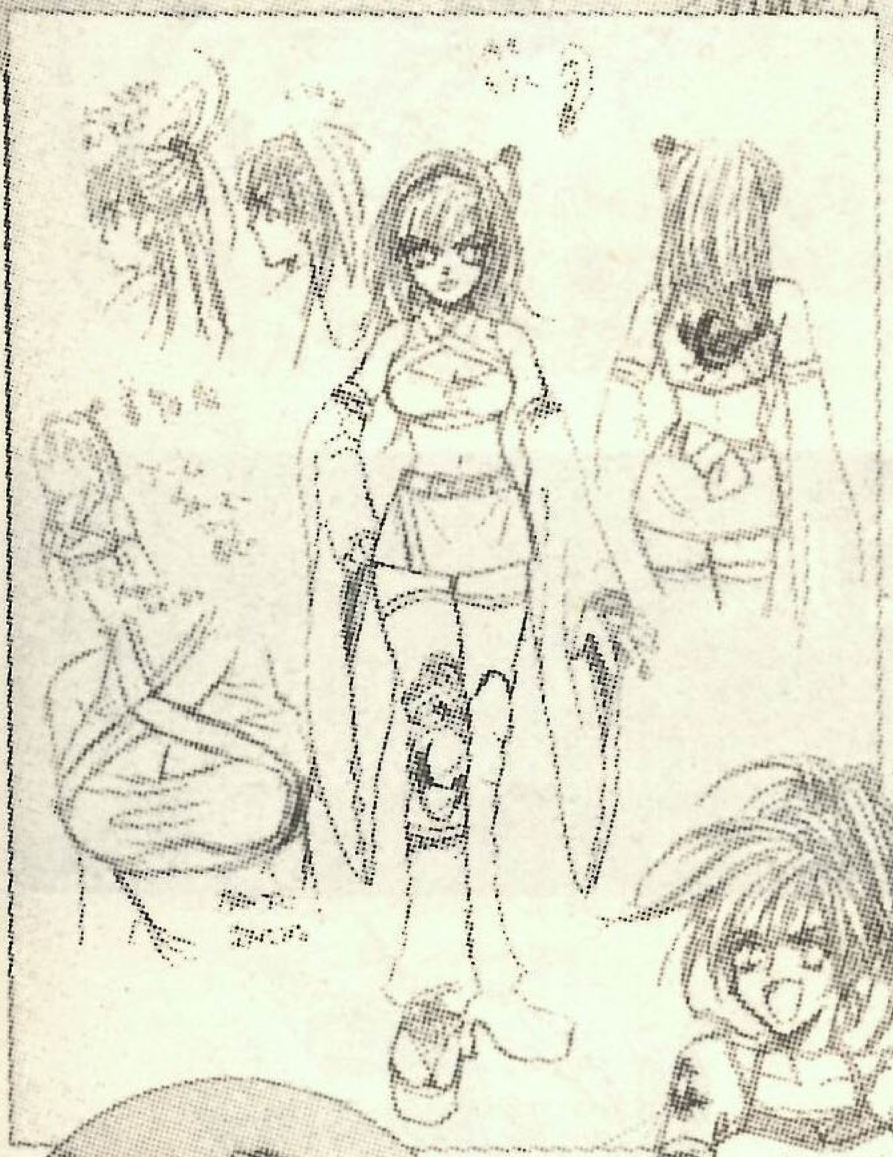
SAIGA MAGOICHI

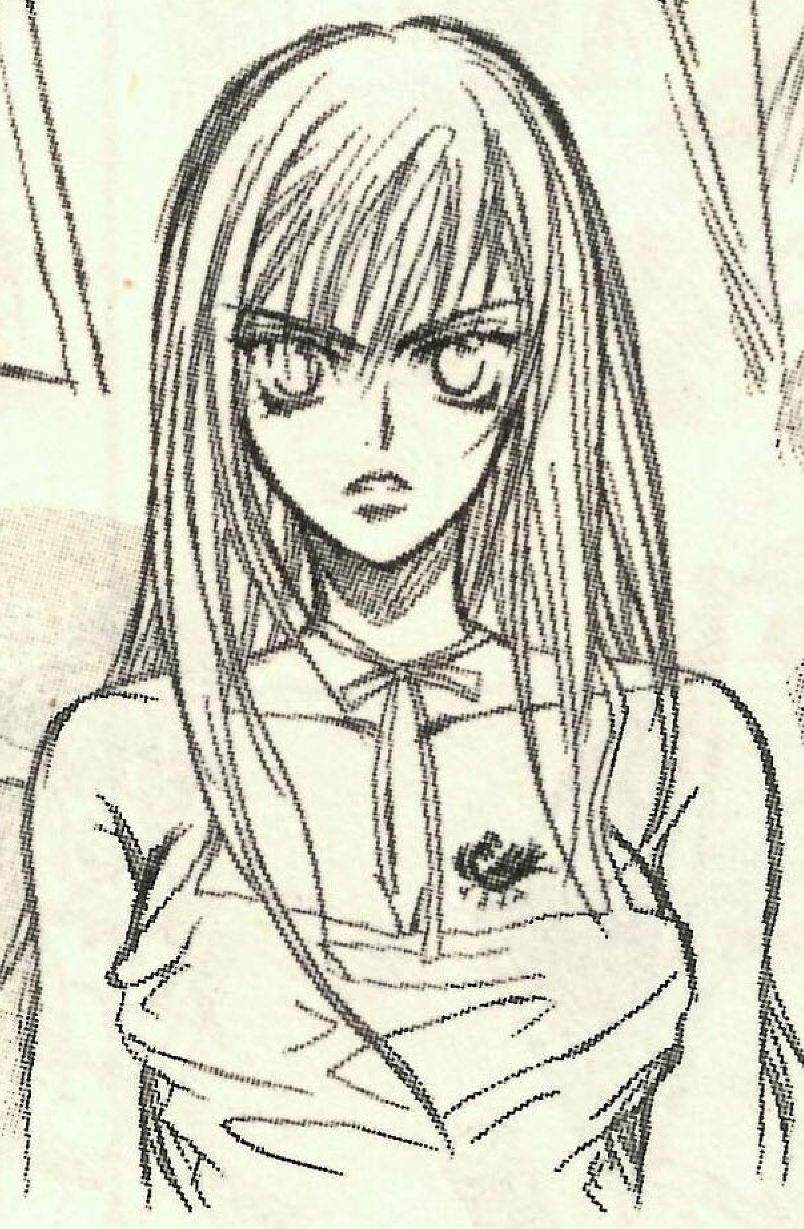
声优:川澄绫子/年龄:15/身高:160CM/体重:45KG

快乐向上的女孩，继承父亲的遗志，虽然是女孩，但却是杂贺家的年轻领袖。得知祖父先代·杂贺孙市被藤堂高虎所害，为了报仇参加讨伐家康的作战

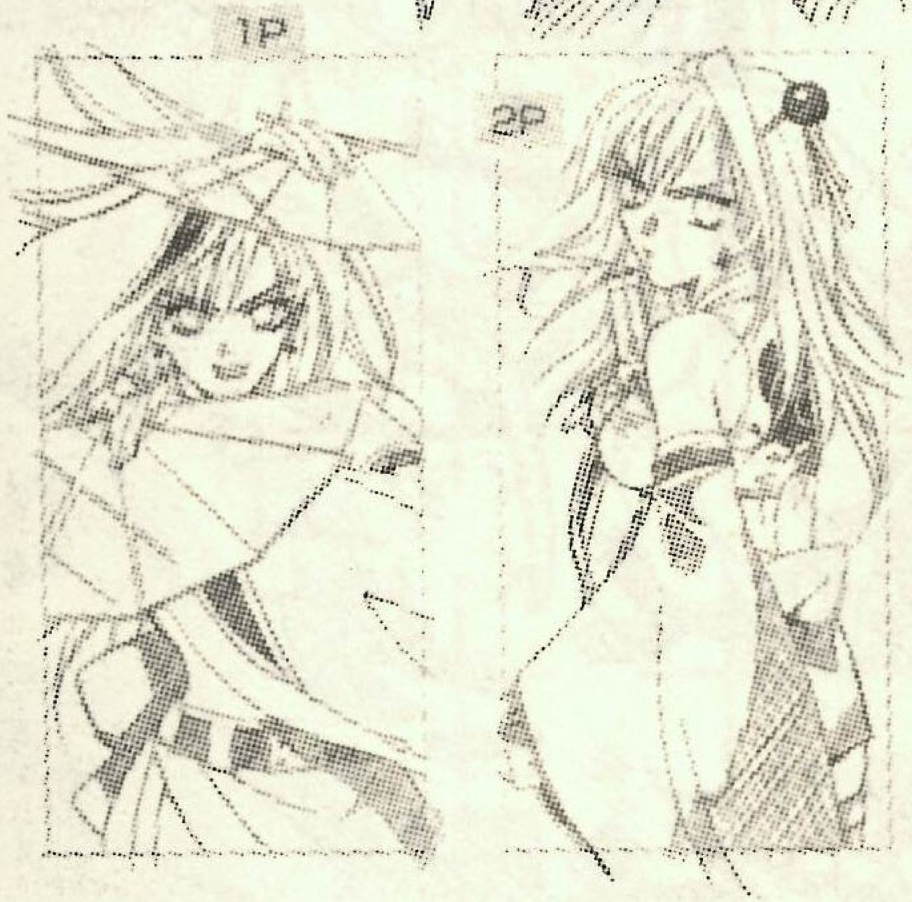



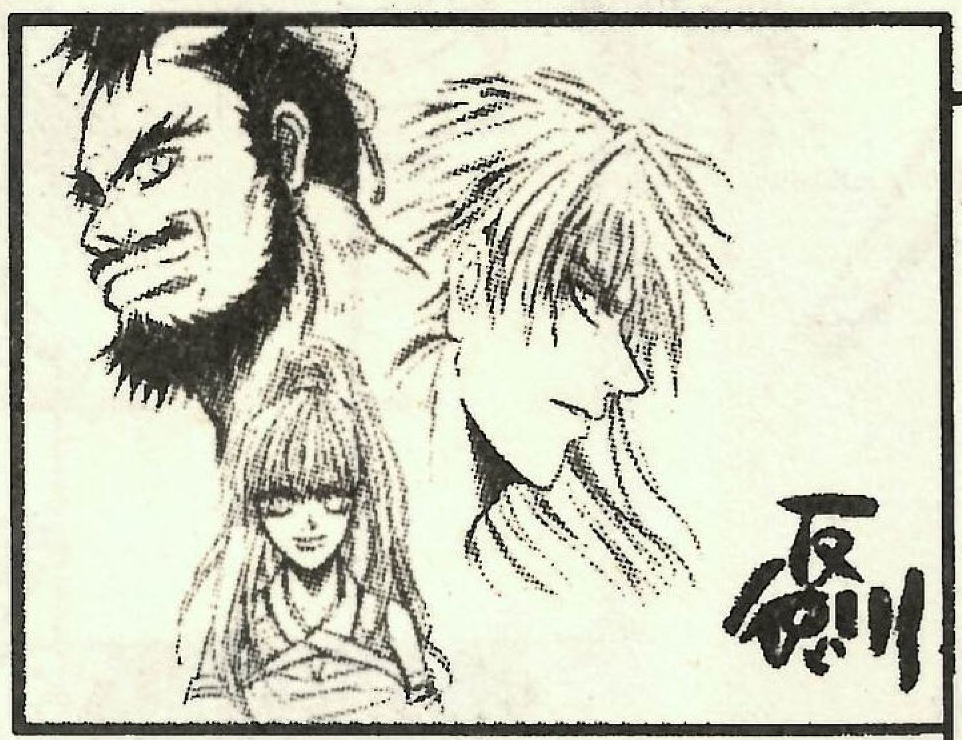
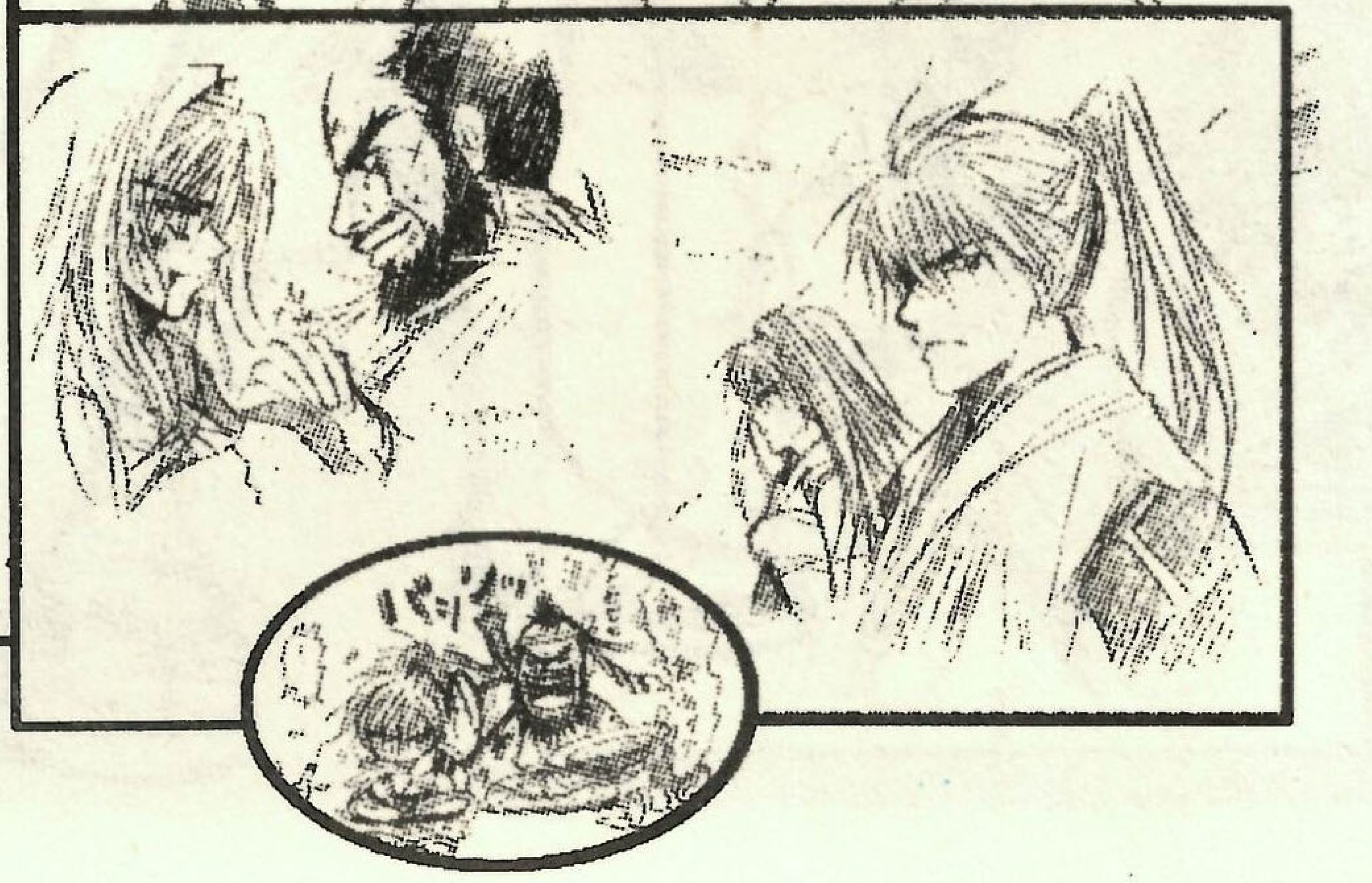








島左近

SHIMA SAKON

声优:速水奖/年龄:55

身高:213CM/体重:115KG

智勇兼备的老武将，寡语的参谋类型，为报答大坂落城之际殉职而死的主君石田三成，决定讨伐德川家康以报忠义





宫本武藏

MIYAMOTO MUSASHI

很遗憾，这个角色最终没有被采用，传说中的剑豪，为了成为名武将参加了关原之战







ONI 零
~复活~

机种:PS	厂商:PANDORA BOX	类型:RPG
发售日:3月22日	媒体:CD－ROM	

ONI 零～复活～爆机攻略

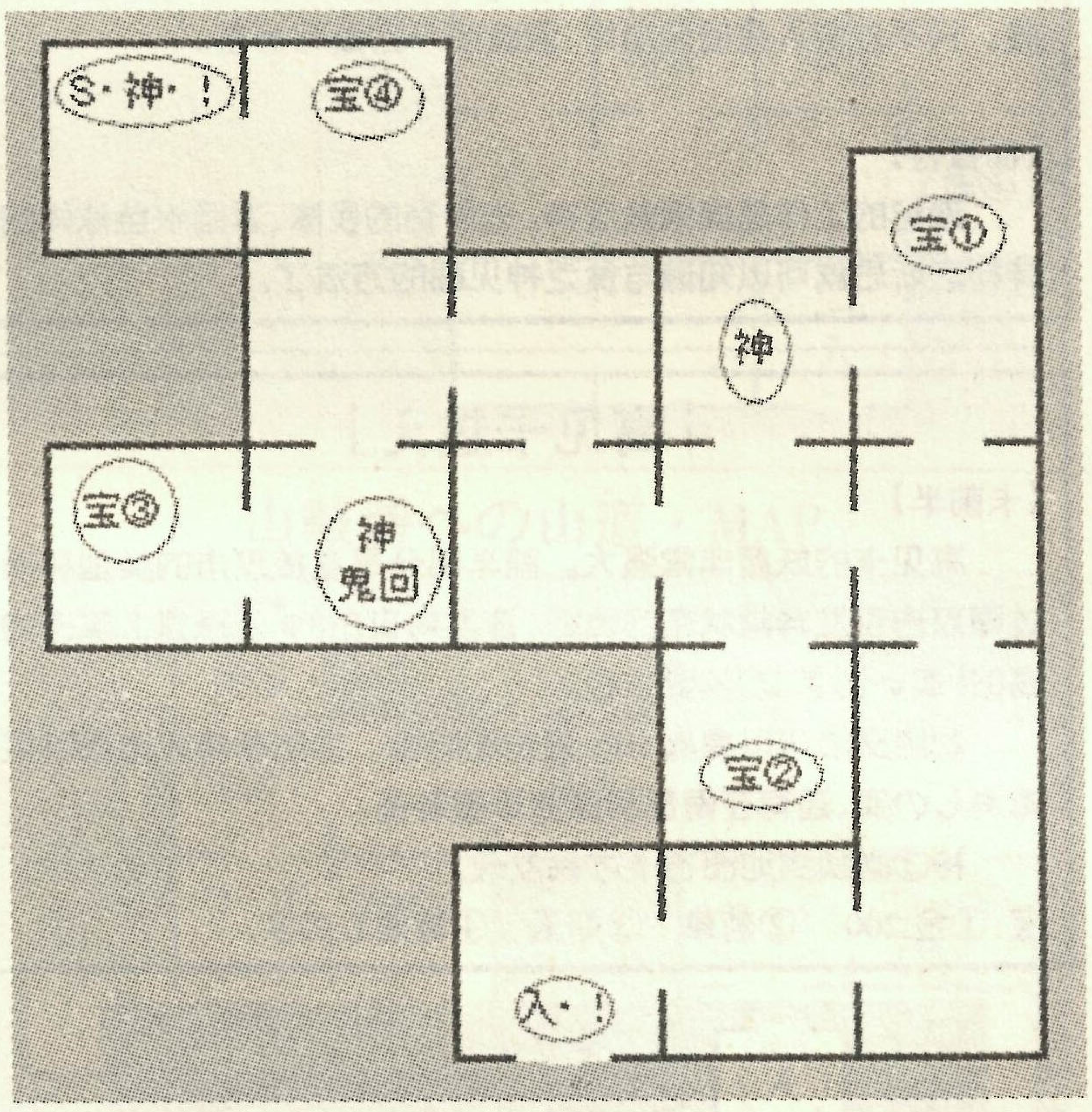
「しじまの里～镜里へ」

在しじまの里几乎没有什么事件发生。
在司狼丸家可以恢复一部分的体力、灵力。
另外,在しじまの里与神相遇事件发生后,
在大蛇丸家下方的民家有药师如来、
在右下民家有若山昨神,不要忘记见面。

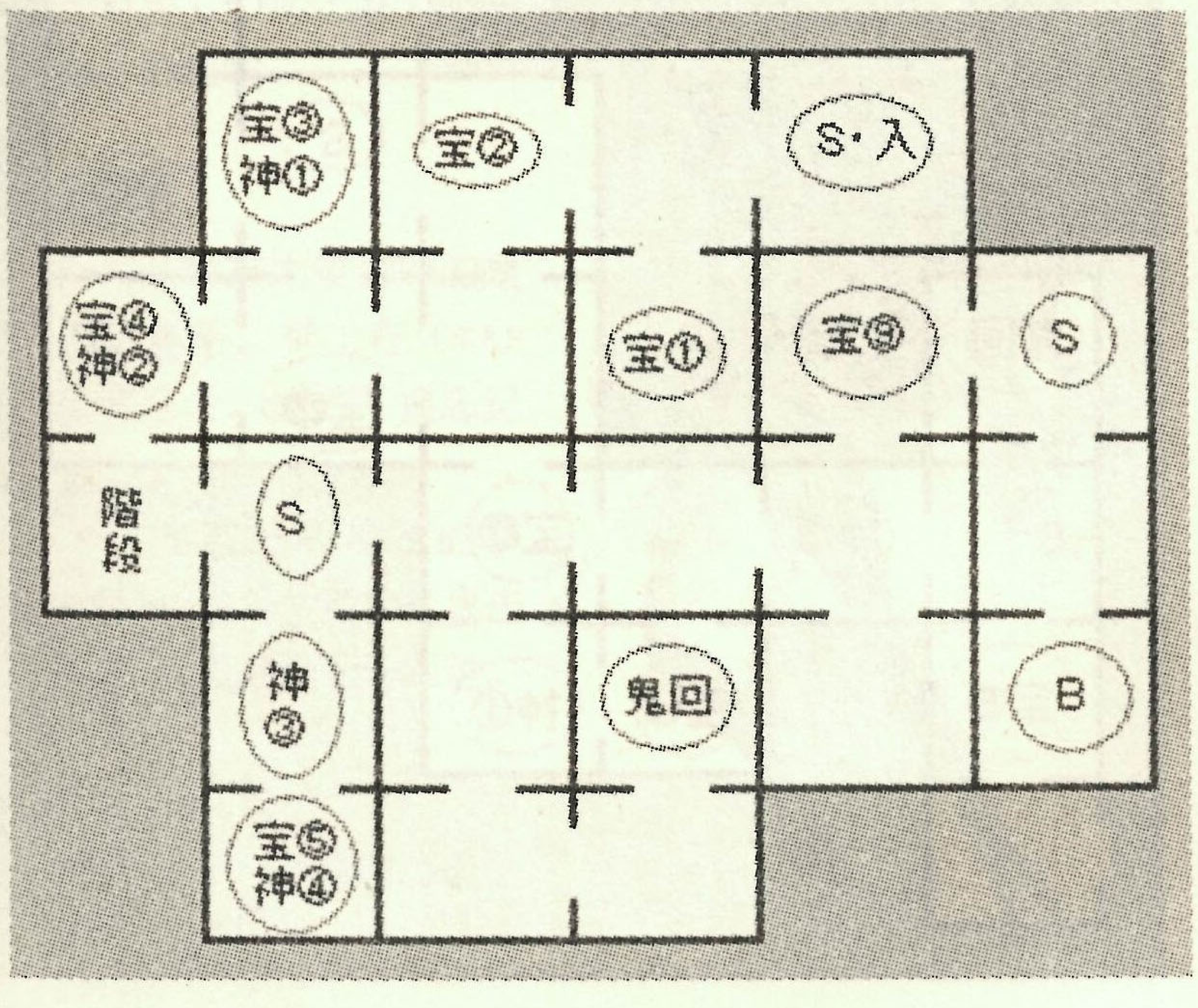
山道很少有岔路,因而不必担心迷路。
不要忘记从宝箱收集恢复道具。
因为没有强大的敌人出现,可以在这一段提升 LV,有利以后的战斗。
到地图左上后可进展剧情。
宝:①鬼心回复点附近的神样在しじまの里与神见面后出现。

另外地图上「宝」指宝箱(葛)的场所:
「入」迷宫入口、
「鬼回」鬼心回复点、
「S」记录点地藏、
「!」事件发生地点、
「神」神样隐藏地点、
「B」表示 BOSS 战发生地点。
宝:①毒消しの实 ②药草 ③药草 ④半纸

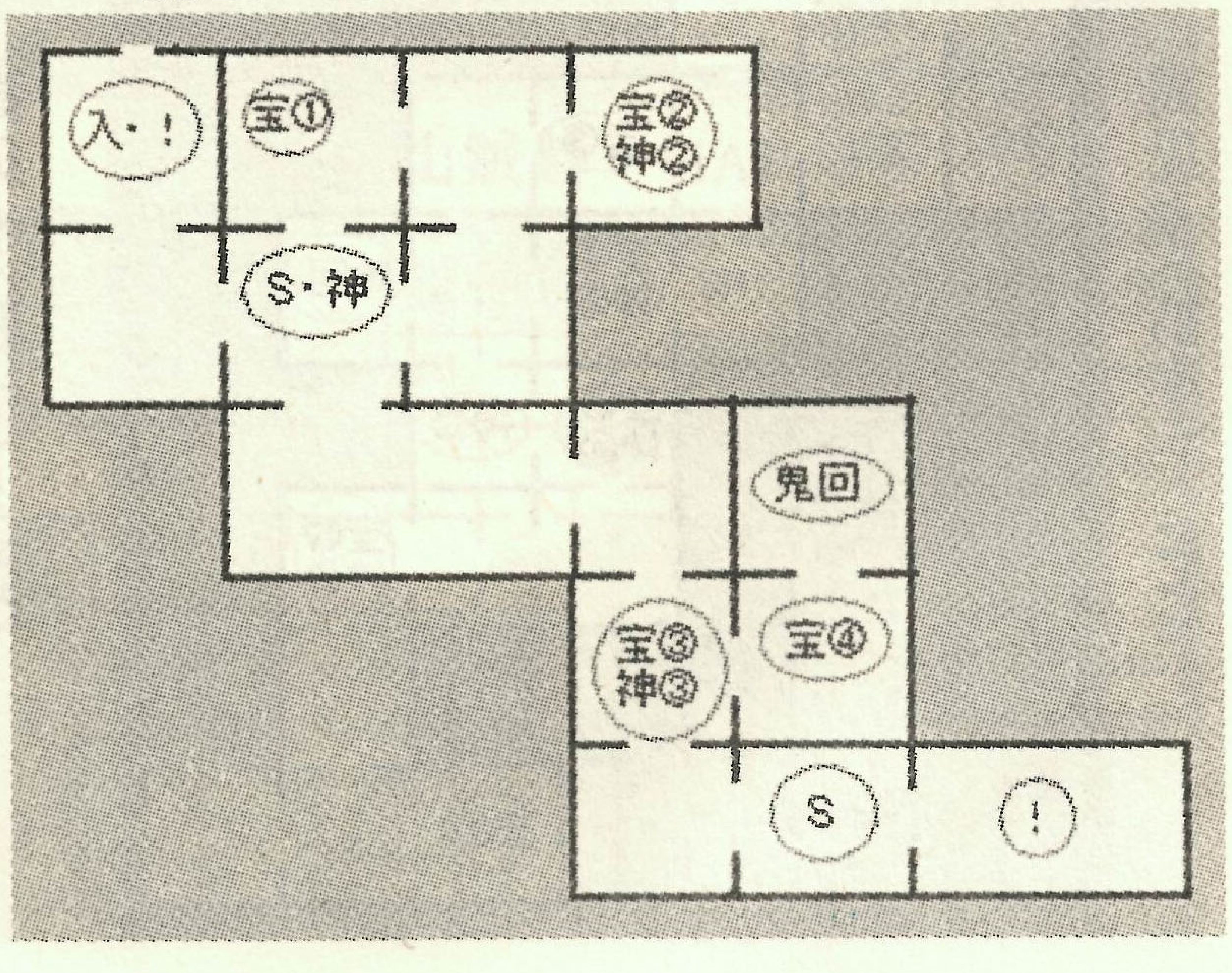
祠への山道・MAP



镜里・MAP



树海・MAP



镜里~脱出！しじまの里」

【镜里】

进入镜里后敌人突然变强，要注意。在进入镜里之前最好在しじまの里提升能力。在镜里内部有很多神。

尤其是神③的天日枪神的能力非常强。是在镜里提高能力的好地方。对 BOSS 云外镜如果能力提高显著的话对付他应该没有困难。他的属性是风，用沙纪の百裂铁爪牙可以给他大的伤害。

宝：①气付け药　②丸药　③药草　④毒消しの实　⑤药草　⑥半纸　⑦秘药　⑧药草　⑨毒消しの实

【树海】

在树海除了与神样见面和收集宝箱外没有特殊事件发生。这里的战斗有天地丸加入，没有困难。

与天地丸的战斗无论如何也不会取胜，最好不要白费力气。

宝：①丸药　②气付け药　③药草　④秘药

「南都~3 人の初仕事~」

【南都】

首先是外道丸的工作。南都右下民家中 3 件、万屋的物品中都有神样寄托。只要买万屋物品中的一个就可以把神样解放出来。尤其是民家的大国主命可以大大提高能力。在去墓地之前一定要做这件事情。

BOSS 的属性还是风，即使不交涉前面的事情也可以轻松取胜。只不过敌人会使用崩坏，因此多少会受到伤害。

【悌禄村】

沙纪的工作是探索贫乏神。去所有的民家、返回水色球体的神样之所后就可以知道与贫乏神见面的方法了。

在南都为沙纪买防具装备的话可以在 BOSS 战中轻松取胜。BOSS 战一定从最初就转身。

这里的万屋物品也和前面一样，击倒 BOSS 后在回到南都之前解放出神样吧。

【九尾桶村】

司狼丸的工作是寻找失踪的孩子。虽然很简单，但是却是三人中唯一有迷宫探索的。

因为可以返回南都，可以在这里提高能力。(注)从村里出来的话评价会下降(?)。

去村里所有的民家、绝念寺后可进展剧情。谁在撒谎一会就知道了。

「高见卡越え」

【卡前半】

高见卡的妖魔非常强大。前半部分是直接攻击的类型和通过毒攻击引发异常状态的类型。连发毒攻击的「幻惑蝶」、攻击力高的「追い剥ぎ」尤其要小心。

利用交涉可以提高 HP、攻击和防御。为防备毒攻击可以买毒消しの实、还有在南都买清凉草履装备。

神③必须到地图右下才会发现。

宝：①金 200　②药草　③烟玉　④毒消しの实　⑤药草　⑥药草　⑦金 210

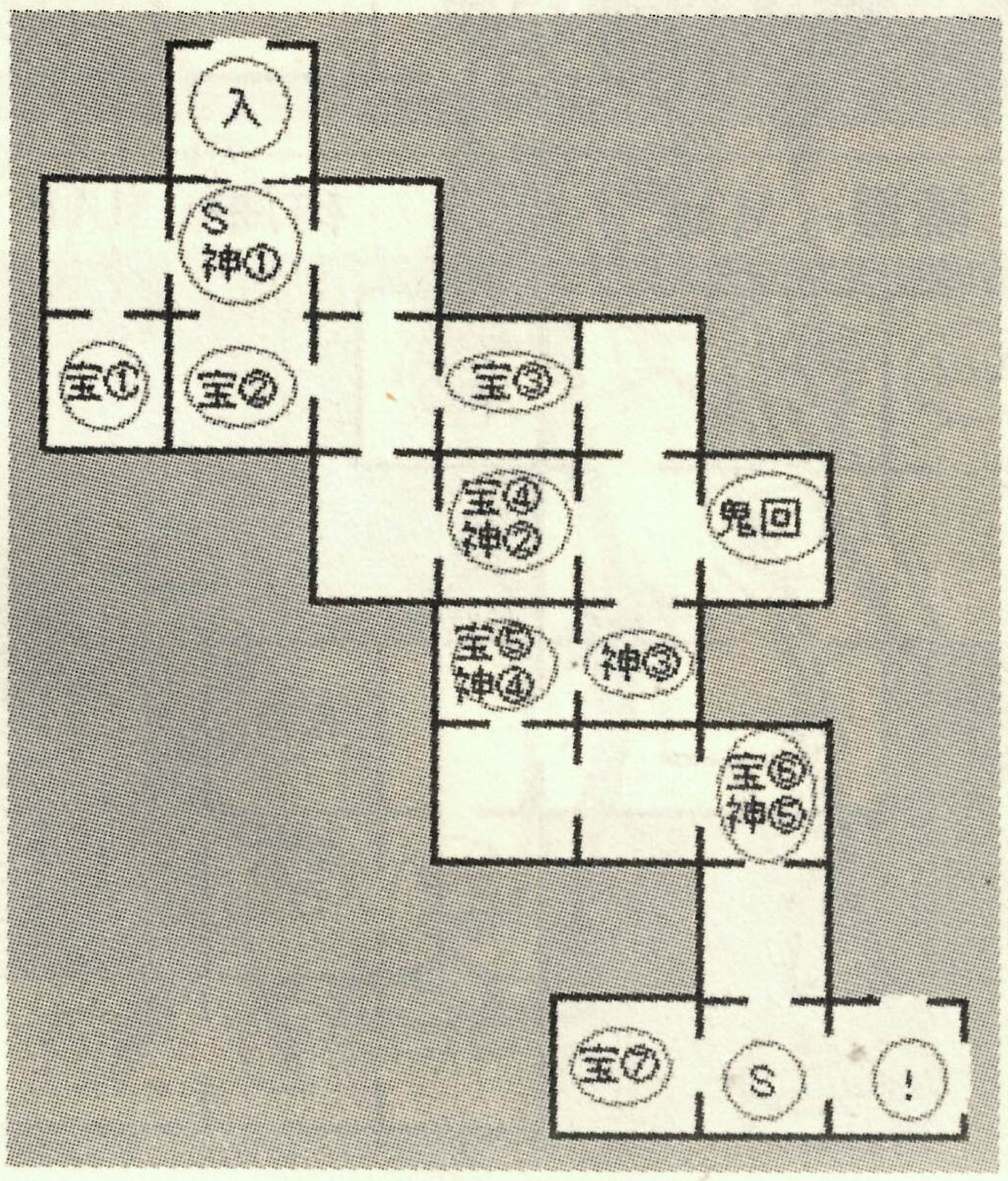
【卡后半】

和前半不同，这里的妖魔从直接攻击类型转变为法术攻击类型，要多加小心。如果属性抵抗值低的话可能即死。

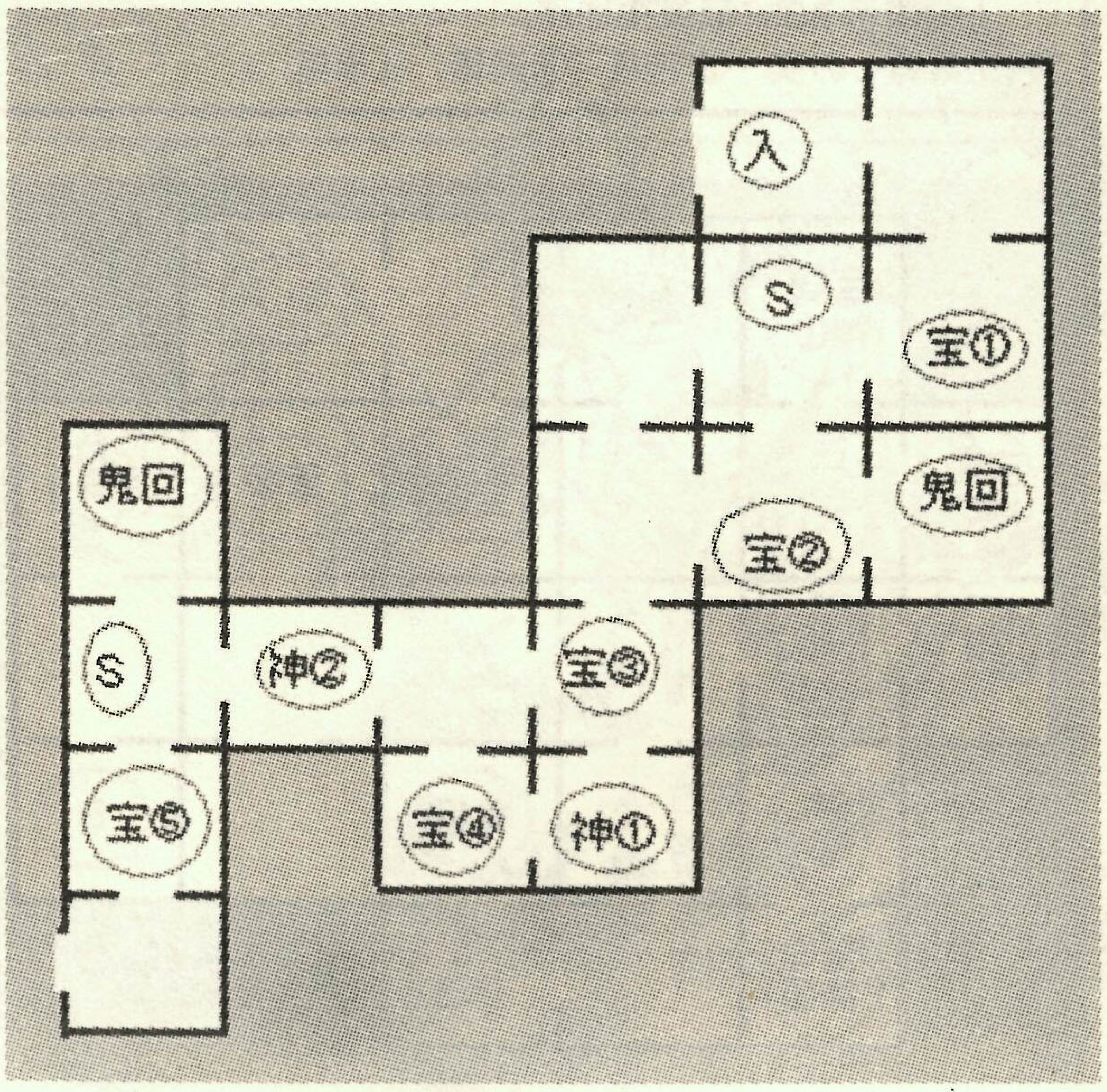
如果抵抗值非常低的话，最好在途中去逆饼村与神样见面，或者用村中万屋的防具提高属性抵抗值。

宝：①木制の兜　②金 210　③毒消しの实　④金 220　⑤药草

高见卡(前半)·MAP



高见卡(后半)·MAP



「前鬼村の小角像」

在前鬼村有神样存在，不要忘记去解放他们。

胎动巡り出现的妖魔与高见卡出现的妖魔相比较弱。在地图中间的「！・B」结束 BOSS 战后最好返回一次与神样交涉回复。

中间的「！・B」以后出现的妖魔没有什么变化，比较麻烦的是接下来的 BOSS 战。

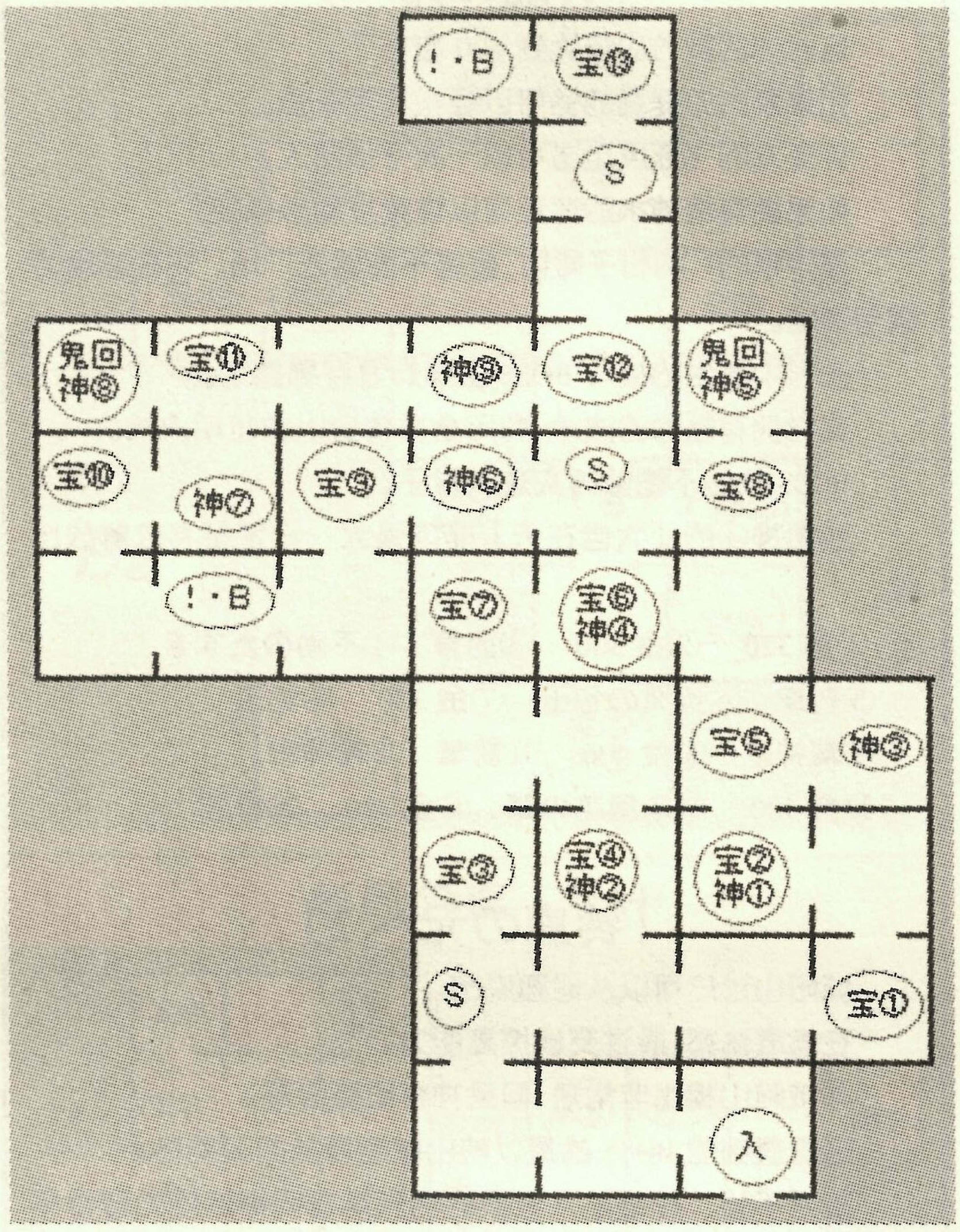
天地丸被杀、以此为契机司狼丸转生为绯焰童子，但是基本能力低的话可能失败。如果这样的话，去逆饼村提升能力后再说。

能力的强弱大概是与鬼兄弟战斗前发生的与饿鬼 3 人组的战斗中，用外道丸的雷神掌破两发击倒他们，或者对胎动巡り的杂兵妖魔使用通常攻击一击干掉。（体力、神力 300 左右最好）

宝：①精神水 ②柴摺の服 ③药草 ④金 250
⑤金 270 ⑥魔人のたすき ⑦金 230 ⑧金 300
⑨解咒の石 ⑩命药 ⑪药草 ⑫金 220 ⑬丸药

被弓弦搭救，战斗终了后去平安京。
解放在平安京民家隐藏的神样。
这里出现退魔仲介所的工作。
最好完成所有被摆脱的事件。

胎动巡り・妖魔隐し通路・MAP



「鞍马山の天狗退治」

【山贼砦への山道】

弓弦加入仲间。妖魔中 HP 多的敌人也增加很多，最好灵活应用技巧进攻。

玩家一方能力也提高很大，不要忘记提高交涉能力。

在途中二个 BOSS 战中利用转身全体攻击连发即可。在马押村解放神样。

宝：①药草 ②丸药 ③金 300 ④金 200 ⑤皮の胸当て
⑥朱涂りの鞘 ⑦金 340 ⑧元寂のかたびら ⑨药草
⑩毒消しの实 ⑪丸药 ⑫金 210 ⑬金 250 ⑭药草
⑮神々の息吹



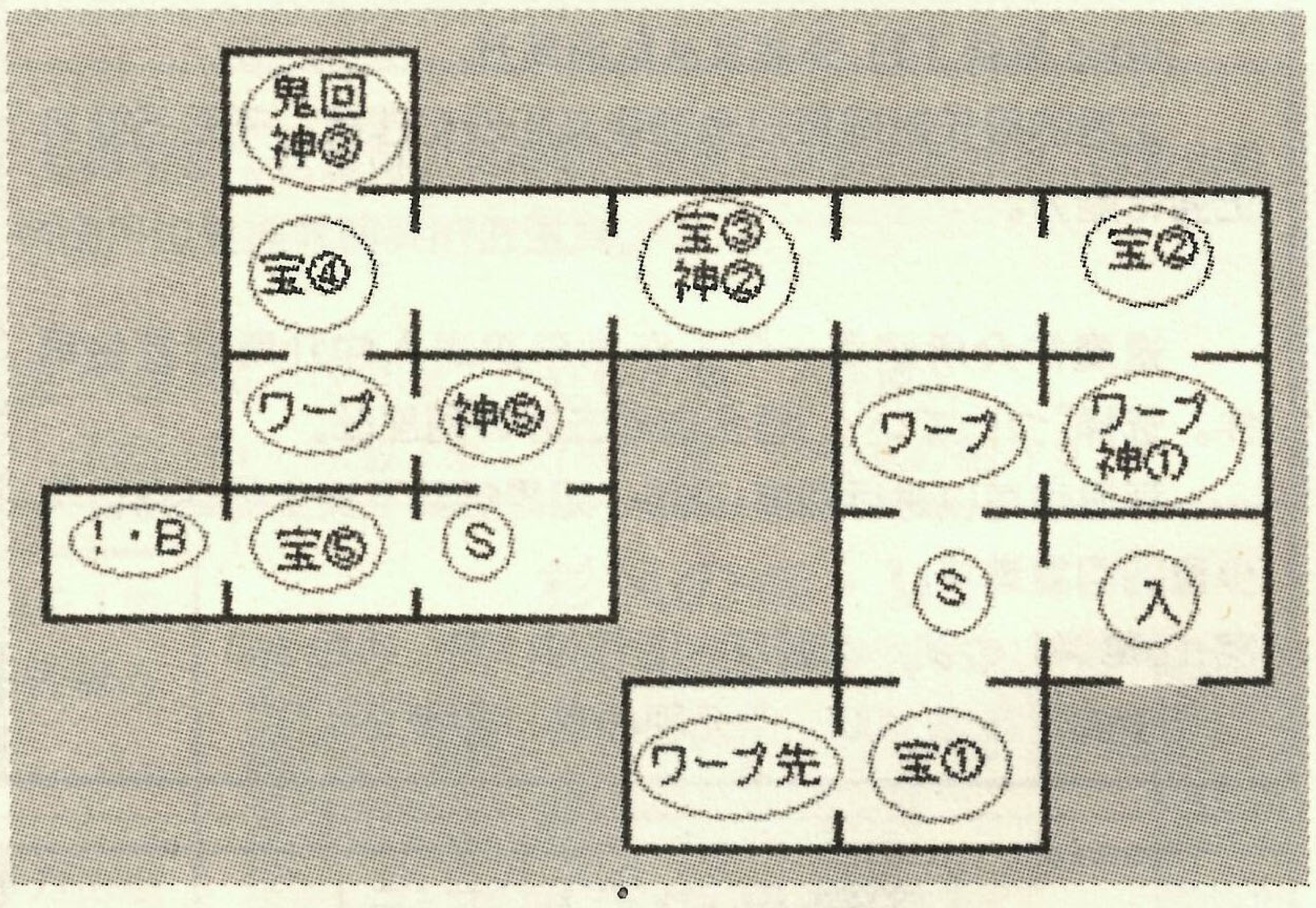
【山贼砦】

这个地方比较讨厌的是途中的陷阱。神①在 TRAP 里面樽附近。最好不要忘记解放他。

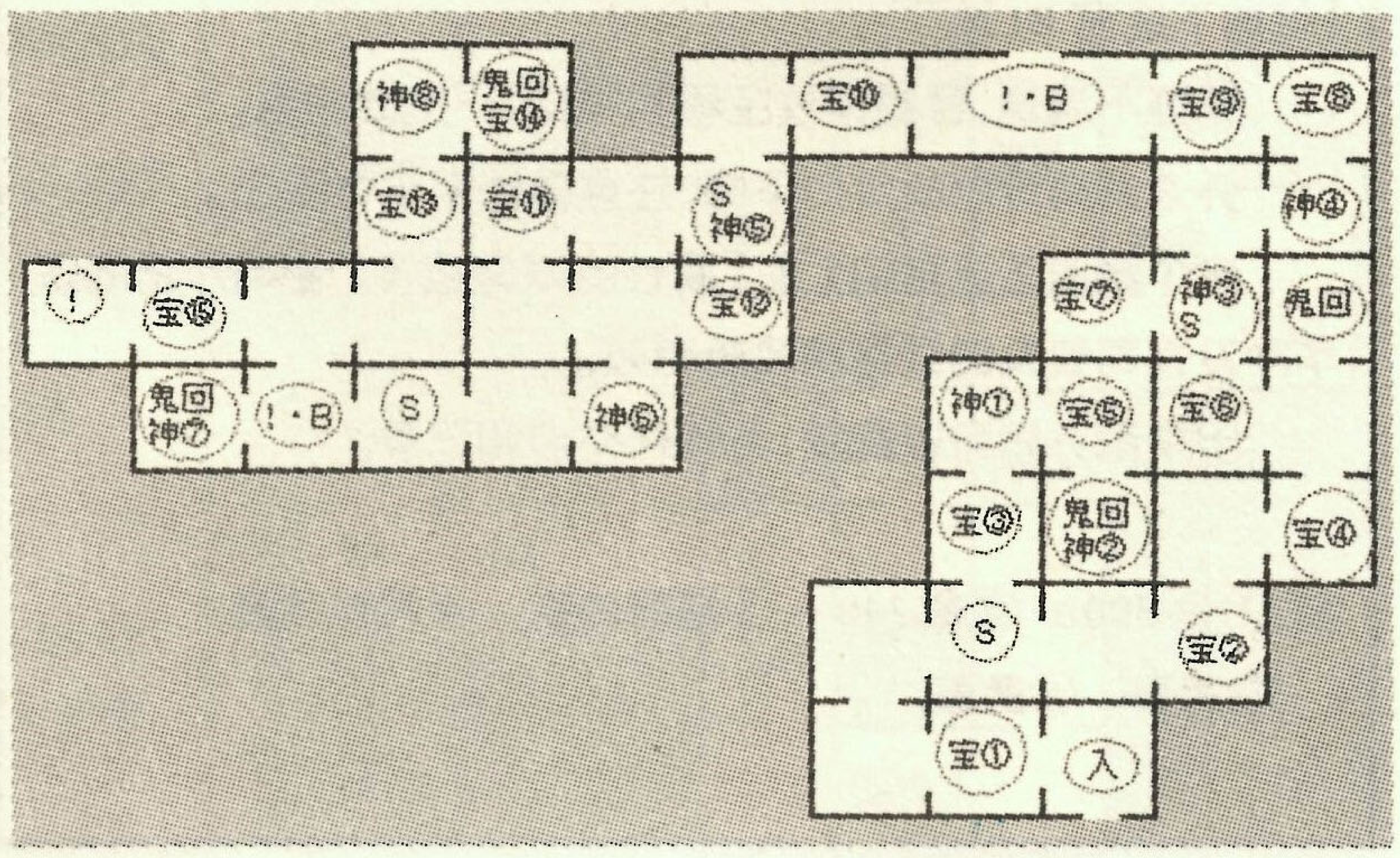
BOSS 战没有特别的事件。一回战利用转身全体攻击击倒敌人。二回战无法取胜。

宝：①药草 ②金 260
③金 320 ④封魔の服
⑤气付け药

山贼砦への山道・MAP



山贼砦・MAP



「铃鹿の元へ」

这时你的神力应该达到600左右了。

如果攻击力提高的话可以轻松搞定杂鱼。

外道丸的飞燕风尘击可以一次干掉敌人。

如果拥有精神水的话还可以连续发动必杀技。

在中程的！的村子寄宿，但是不能够去广场。先在宿屋万屋落脚吧。

在村中发生的战斗BOSS山蜘蛛很容易搞定。

义觉拥有强力的法术，利用全员转身以求短期决战。

BOSS战后不能够再次进入村子。

地图神④的「大自在天」非常强大，一定要将之解放出来。

宝:①金320　②金300　③药草　④不动のたすき
⑤药草　⑥炎风の勾玉　⑦金330　⑧烟玉
⑨精神水　⑩金400　⑪药草　⑫精神水
⑬金300　⑭末摘花の鞘　⑮金370　⑯秘药

「铃鹿の元へ2」

城阳山过后可以从地图脱出。

在宿屋休整、通过交涉提高能力。

与城阳山相比非常短，但是神样隐藏很深。

这里遇到的BOSS战是以前山贼砦作战的三羽鸟。

敌人不强，如果陷入苦战的话只能说明你的能力修行不够。

BOSS战终了后、外道丸从队伍离开。

之后的很长时间将只有司狼丸和沙纪作战，千万不要忘记强化能力。

退魔仲介所结束一个工作后再次进入仲介所会发生事件。选择「ついていく」后会自动去界的阿部邸。

那里也可以进行回复、交涉。如果感到不安全的话可以买少量的回复道具。

宝:①毒消しの实　②药草　③气付け药　④金360
⑤药草　⑥金400　⑦无羽の衣　⑧金390

「安部邸の百鬼夜行」

【藏地下迷宫B1】

视野不清楚，容易错过宝箱和神样，一定要注意。

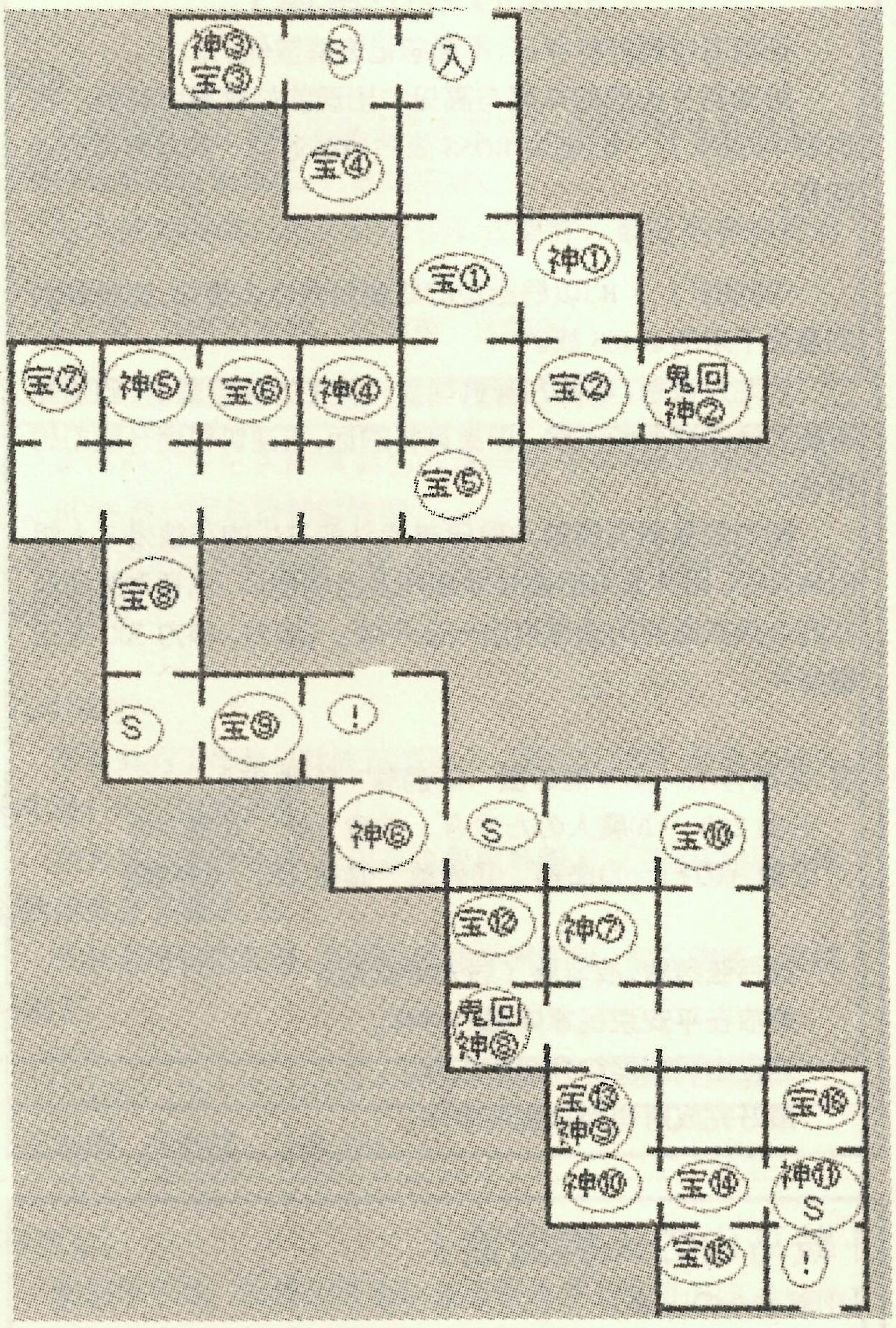
外道丸离开后战斗力下降、注意多使用全体攻击。

这个藏地下迷宫中「土」属性的妖魔很多、使用沙纪的莲华冲没有司狼丸的红莲疾风斩有效。

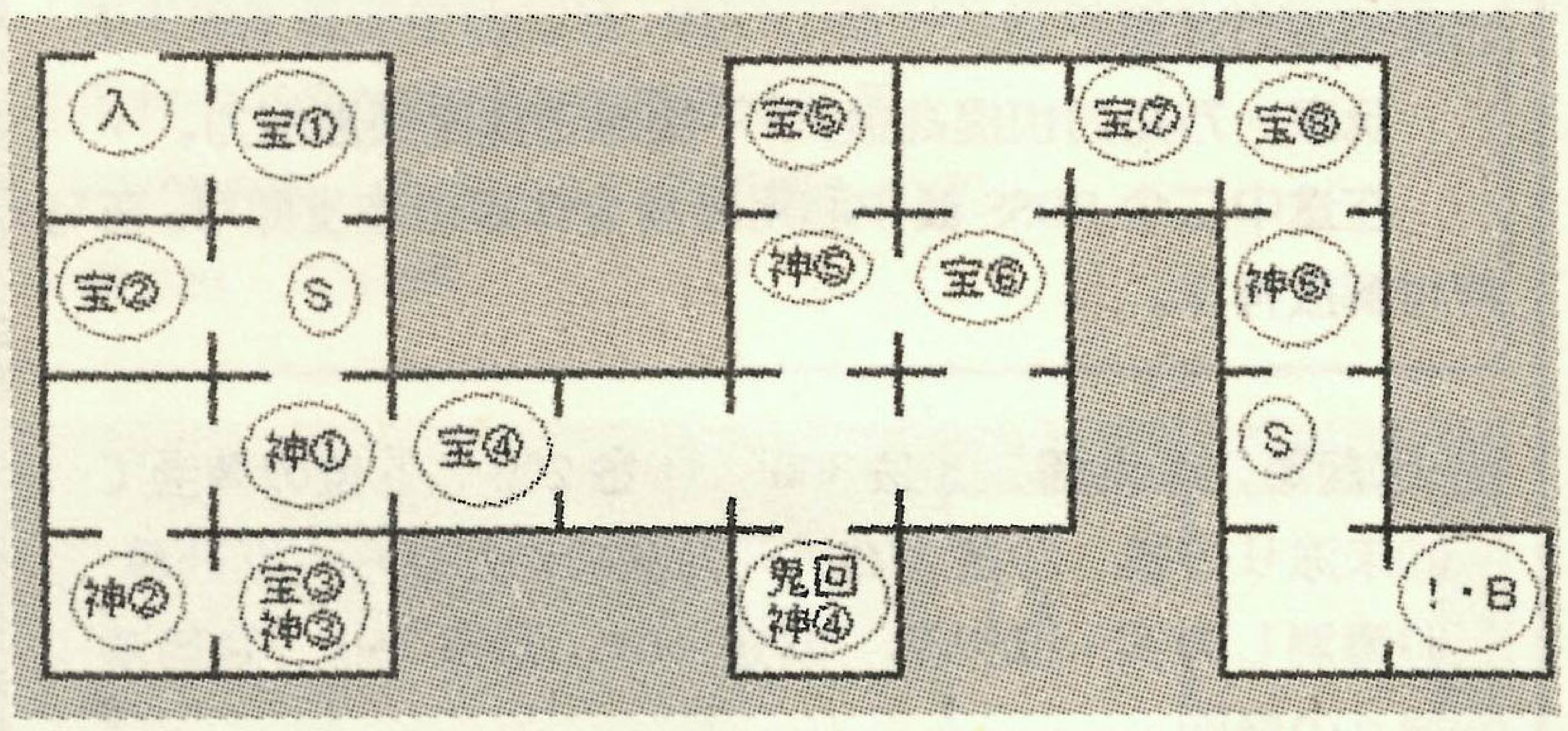
出来藏外后可以回复、与神样交涉和记录。

宝:①金390　②金340　③星宿の衣　④气付け药
⑤药草　⑥药草

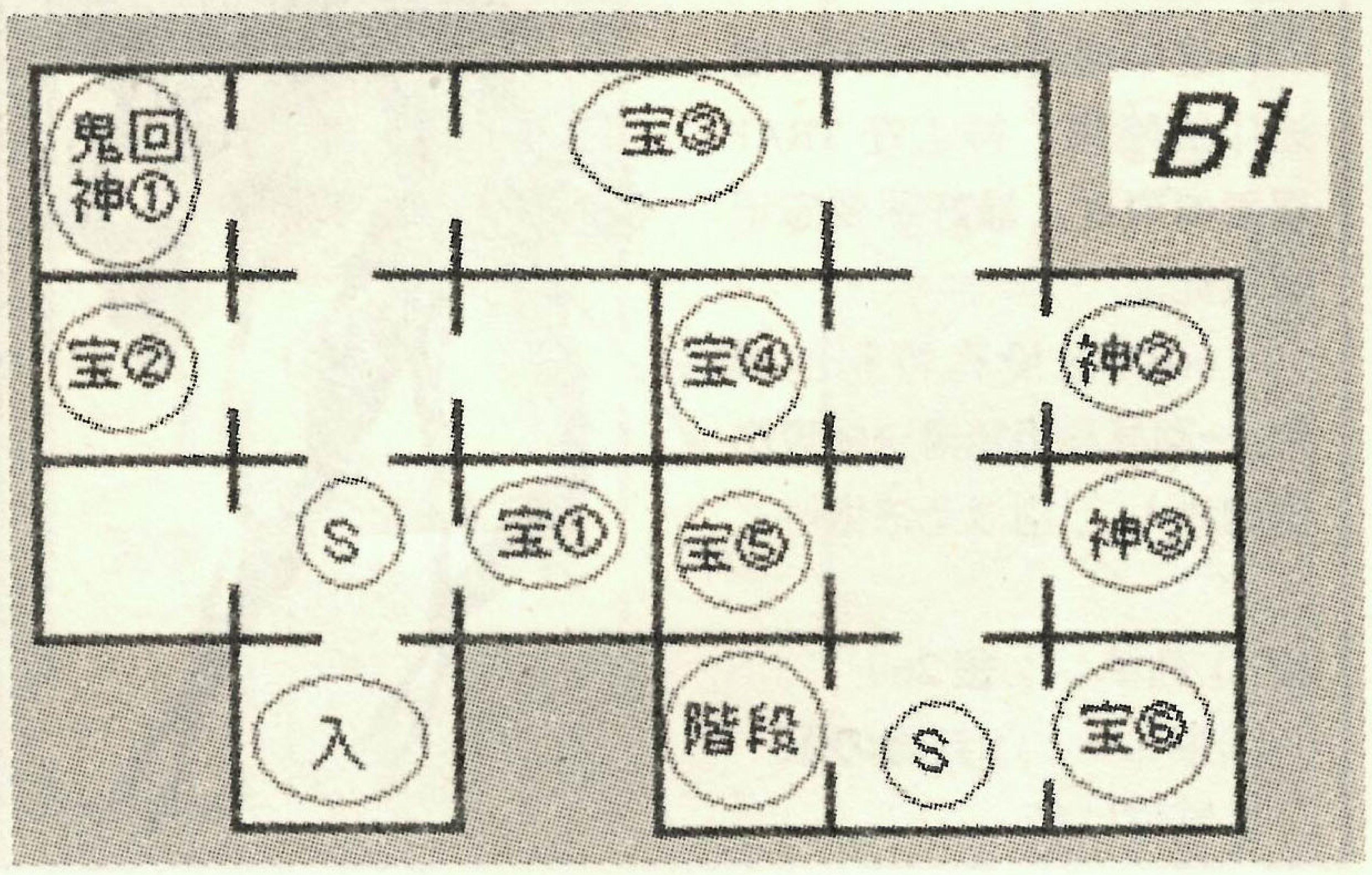
城阳山・MAP



横山・MAP



城阳山・MAP



【藏地下迷宫 B2】

藏地下迷宫通过后无法二次进入，要小心。这里的 BOSS 是地鼠三只、铁鼠。

迷宫中的杂兵妖魔使用红莲疾风斩一击即倒。

只要攻击力够强大应该没有问题。

宝:①金 310　②白金の胸当て　③痊愈しの水　④金 400　⑤灼热玉　⑥秘药

【安部邸内部】

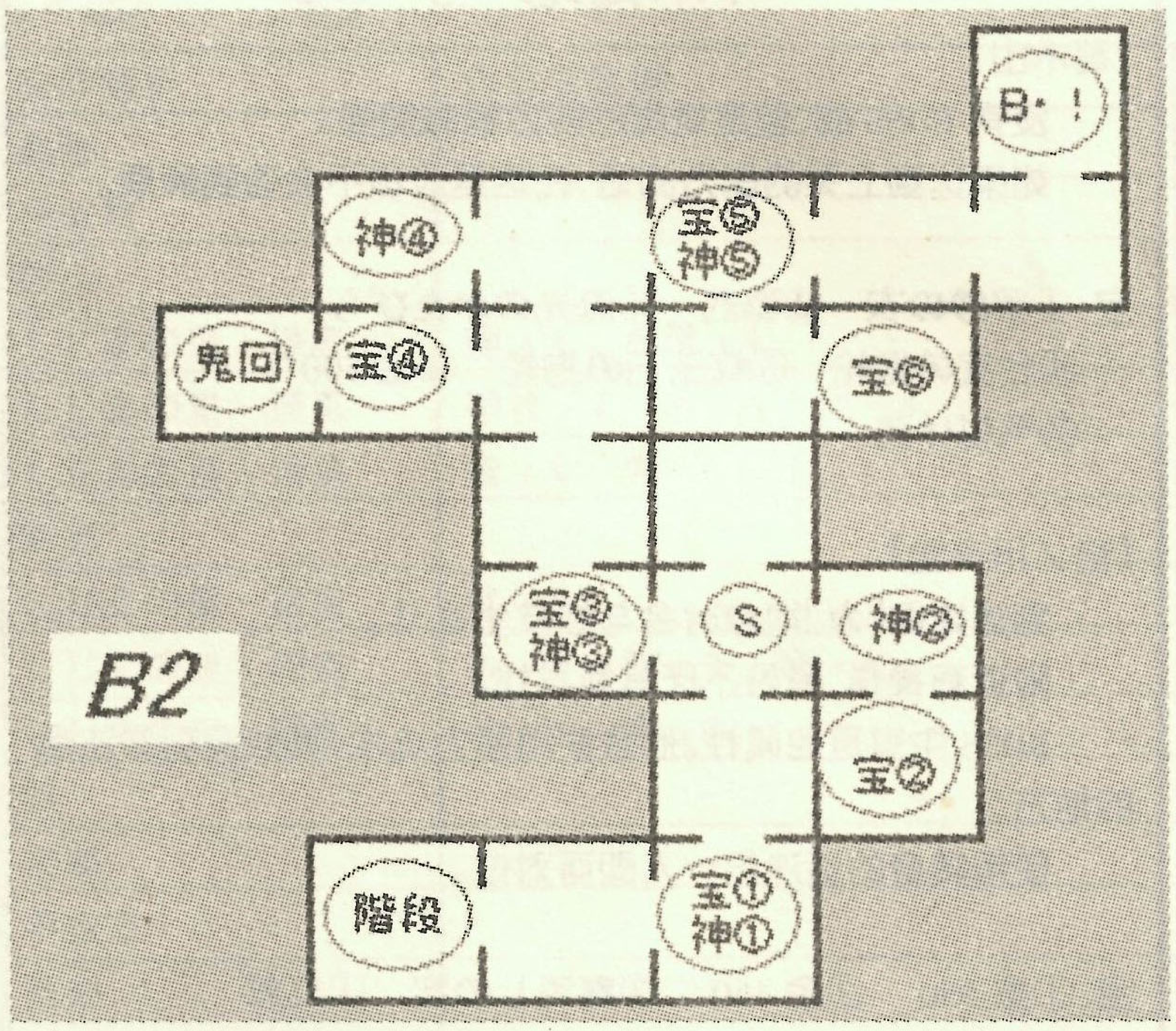
首先找到所有的使用人。按照普通进入即可与所有人见面。返回开始地点可以回复、交涉和记录，首先会合并提高弓弦的能力。帮助全员返回开始地点后发生 BOSS 战。首先与杂鱼对手 3 连战，应该没有问题。

对付大将格的百鬼夜行、鬼助时，司狼丸和沙纪使用转身攻击、弓弦援护行动。

马上就可以达到体力和神力 1000 以上、攻击 500 以上、防御 400 以上的程度了。

战斗以后弓弦加入仲间。

城阳山・MAP



「胎动五行军」

再次通过横山去见铃鹿。

这之前先到仲介所完成工作。

这样铃鹿即可加入仲间。

在铃鹿的建议下通过杉风の森。这里的妖怪很多。

强化攻击力以后通过一击即可干掉敌人。

还是不要忘记解放路过的隐藏神样。尤其是神⑥、⑦在同一地图上。

⑥宝箱中、⑦在宝箱的上方，注意。

宝③、⑧也离的不远，不要错过。

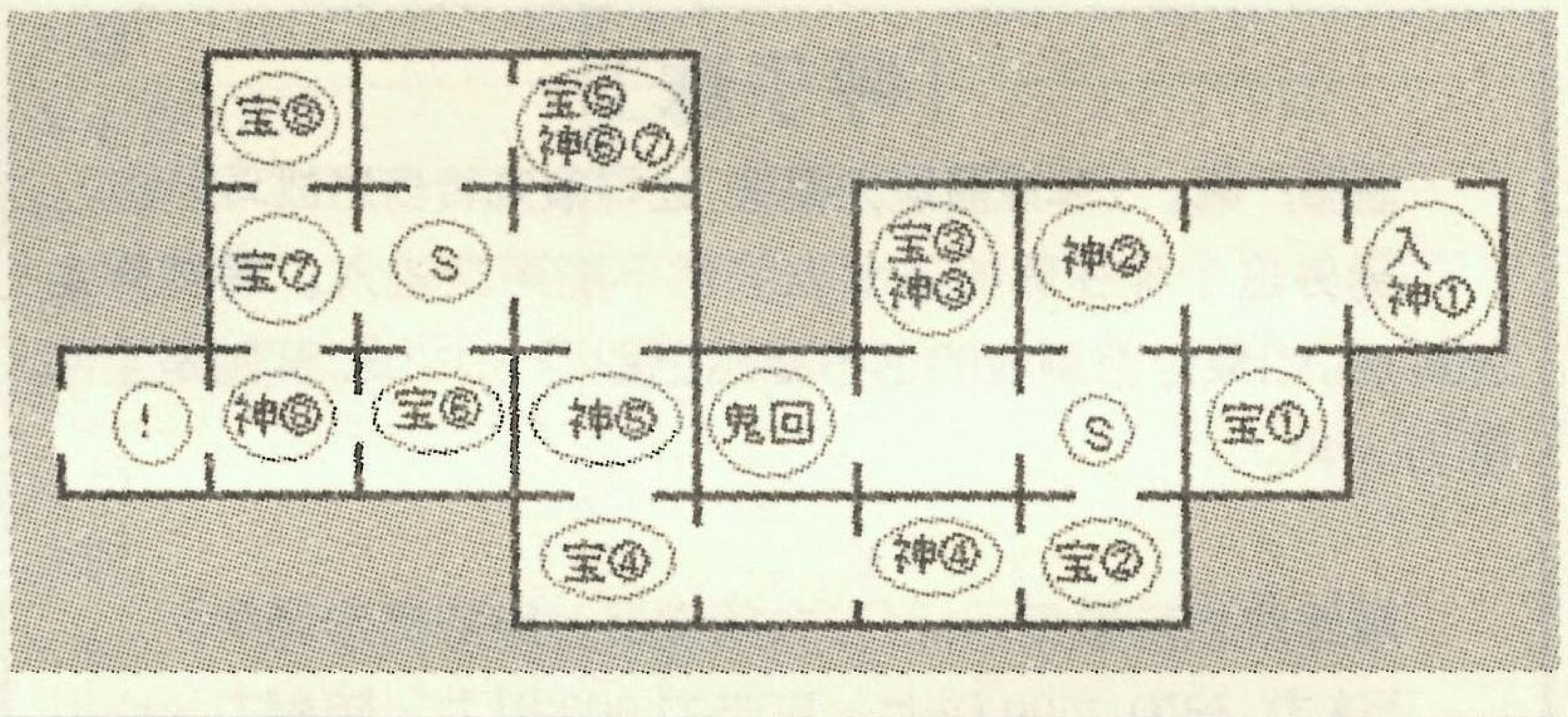
达到！地点的话，会去拜访逆饼村的神无。

在拜访神无之前先去界和仲介所。

在界的万屋有很强的东西，但是价格很高。在这里最好购买“金の勾玉”。这是可以将得到的钱数目翻倍的好东西。回复道具神命丹也是推荐购买的好道具。

宝:①金 400　②药草　③红锦の鞘　④精神水　⑤金 450　⑥金 420　⑦风刃玉　⑧神水の御守り

杉风の森・MAP



「七色水晶の谷へ」

不是很大的地方。

有很多隐藏通道，不要忘记探索。

隐藏通道里的宝⑩五龙の胸当て具有优秀的防御能力、神②马头观音菩萨、⑤般若菩萨、⑥仁王可以极大提高交涉的能力。

另外地图上的红线是得到宝③后可以破坏的墙壁。

BOSS 为「义党」、「义玄」二人。

战斗前无法转身的司狼丸变的可以转身，但是在战斗中常处于暴走状态，对己方也进行攻击。非常奇怪。

对司狼丸进行攻击后捷克回复。

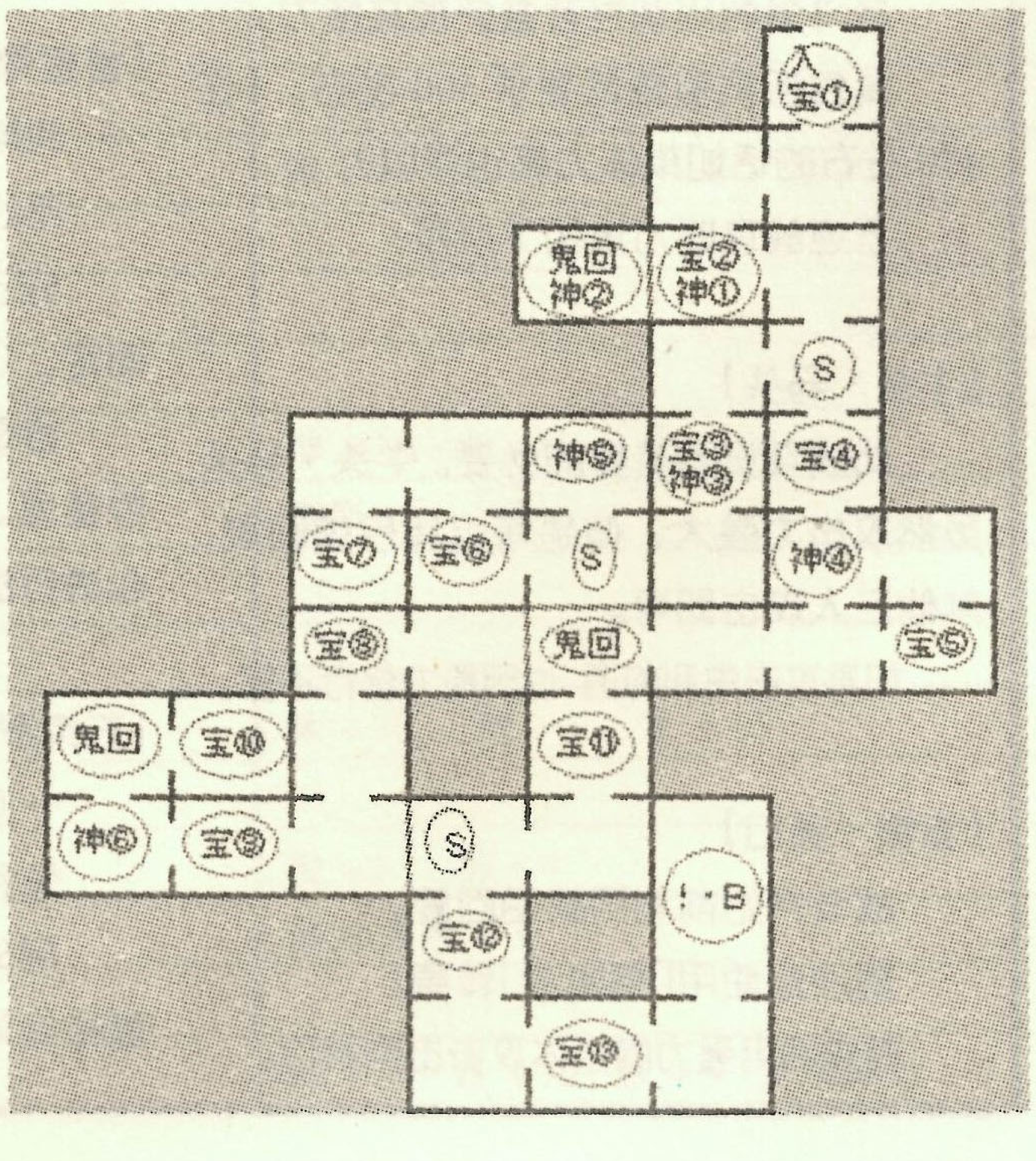
「义党」使用法术系、「义玄」力量强大。利用铃鹿的技击和神降ろし作战吧。

到这里时最好体力、神力达到 1800、攻击 600～700、防御 500～600、速度 400～500、各属性抵抗值 400 以上。

如果达到这样的程度的话其实没有交涉的必要了。

宝:①四天の兜　②黑金の腕轮　③つるはし　④金 460　⑤神神の水滴　⑥金 470　⑦冰结玉　⑧金 440　⑨金 400　⑩五龙の胸当て　⑪毒消しの实　⑫丸药　⑬药草

杉风の森・MAP



「本处地へ」

【葛木山】

没有 BOSS 战，但是妖魔的能力稍微加强。

如果达到上关的能力的话，在这里应该不会遇到麻烦。

宝：①罗纱の衣　②秘药　③流光のかたびら
④七宝の指轮　⑤红玉石の指轮　⑥金 500
⑦气付け药

【纪ノ川支流】

到达地图「カ」地点时会与蛙发生战斗。

附近有神样，最好不厌其烦寻找。

BOSS 牛鬼是地属性。他会使用强力法术，其他没有要注意的地方。

使用转身的话沙纪一人即可对付。

宝：①金 550　②金 460　③毒消しの实　④丸草
⑤金 900　⑥精神水　⑦阳炎の衣　⑧神命丹

「呼子珠」

地图广阔。3 体妖魔能力很强，让司狼丸转身后战斗为佳。

另外这个呼子珠如果出去的话不能再次进入。将神样全部解放。如果全部解放的话不要忘记取得 BONUS。奖励是全部能力 +40。

最终决战前数据目标（在六角堂最上层的交涉场所）

『体力、神力 2500 以上・攻击力 900 以上・防御力 800 以上・速度 700 以上・各属性抵抗值 500 以上』。但是只有体力要求达到 2500 左右。

「难所！葛木山」

通过岩石滚落的地方后发生 BOSS 战。

回到城中补充和进行体力回复。

途中解放神样。

BOSS 是「义觉」、「义玄」二人组。战斗方法与七色水晶相同。

葛木山之二地图很大。

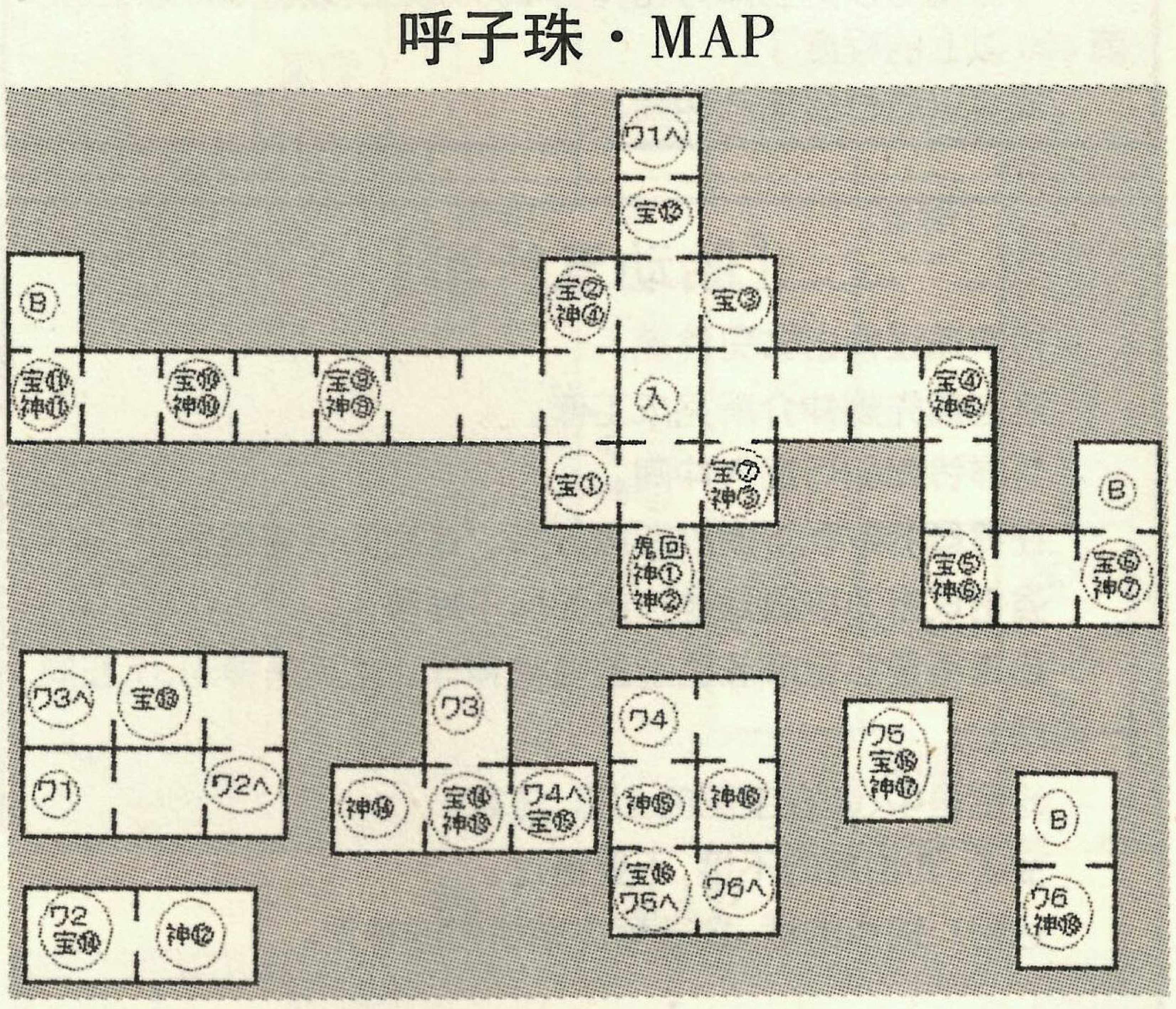
这里有天照大神不要忘记解放。

到达！地点后会被强制进入「呼子珠」。

如果担心道具不足的话可以返回补充。

宝：①光炎の鞘　②金 600　③气付け药　④金 620
⑤金 660　⑥秘药　⑦激震玉　⑧神命玉
⑨命药　⑩鬼子母の腕轮

呼子珠・MAP



「最终决战」

因为是五连战所以必须要有命药和神命丹等有效的回复道具。

战斗强利用观世音菩萨提高能力。

属性抵抗值最低要求 500 左右。（在 450 左右的话如果体力高也可以）

五连战攻略方法如下所示：

【牛头・马头】

此战斗没有转身的必要。牛头・马头虽然攻击力强大，但是可以让弓弦回复，其他三人攻击即可。

如果攻击失利的话，说明能力修行不够。

【赤眼・黄口】

战斗开始前利用晴明回复。

对沙纪使用「刚腕法」转身。

首先利用强力的全体攻击击倒黄口。沙纪使用百裂铁爪牙攻击黄口，司狼丸、铃鹿全体攻击、弓弦专心回复。

击倒黄口后解开转身、集中攻击赤眼。

【善童鬼・妙童鬼】

利用和前面一样的战斗方法即可取胜。

不过这次对善童鬼也使用全体攻击。

先击倒哪一方视自己的属性抵抗值而定。（炎・地或者风・水）

妙童鬼一方的体力较少，推荐先击倒妙童鬼。另外转身全力战斗即 OK。弓弦专心进行援护行动。

【五鬼罗集の魂】

一回战肯定会失败。

失利后天地丸的魂使全员完全回复。

另外解开大通连的封印，铃鹿转身为爱染红妃。对付五鬼罗集单凭铃鹿无法打败，因此使用「刚腕法」一气干掉吧。

【小角】

必须先干掉左手和右手后才能对本体造成伤害。最简单的战斗方法是对铃鹿使用豪腕法使之转身，然后连发破魔十二炼狱。其他二人也转身贯彻全体攻击的战术。

如果顺利干掉他的手臂的话，接下来就是集中攻击本体了。

如果残留某个手臂的话，到手臂活动的时候会复活。

小角使用强大的全体攻击。被攻击后应该马上回复。

另外他还会使用封印，转身的时候要注意。

因为不能转身解除，所以有暴走的可能性。

神样所在地一览

名称	居住地	交涉场所	能力变化值
紫阳花の神	南都のお宫	南都	
あさりの神		平安京	
浅沓の神	界のお宫	界	
药师如来	しじまの里・民家	しじまの里・镜里	神 +5　水风 +4
弥勒菩萨	祠への山道	しじまの里・镜里	神攻 +4　水 +6　风 -4
荒胫神	祠への山道	しじまの里・镜里	素 +4　火 +6　土 -4
梅の神	镜里・葛	南都	
しじまの里の神	しじまの里の祠(イベント)	しじまの里・镜里	体 +3
里の木の神	祠の后ろの木(イベント)	しじまの里・镜里	攻 +1　防 +2　风 +4
镜の神	镜里(イベント)	しじまの里・镜里	神 +4　素 +2
粟の神	御崎村・民家	界	
枫の神	九尾桶村・金地への山道	南都	
铃虫の神	树海	平安京	
苔の神	鞍马山・山域砦への山道	南都	
天日枪神	镜里	しじまの里・镜里	攻・防 +4　火■水土 -1
若山昨神	しじまの里・民家	しじまの里・镜里	体 +6　防 +2　土 +4
橘の神	逆饼村里道	南都	
雀の神	前鬼村・胎动巡り	平安京	
いすの神	田无村・广场の上の民家	界	
市女笠の神	界・民家	界	
木鱼の神	树海	界	
土公神	沙纪の初仕事终了后悌禄村の民家	南都	体 +5　防 +3　土 +6
钟馗神	沙纪の初仕事终了后悌禄村の民家	南都	体 +6　防 +2
纳户神	沙纪の初仕事终了后悌禄村の民家	南都	火水 +4
贫乏神	沙纪の初仕事を终える	南都	攻防 +2　神 +5
天探女	九尾桶村・金寺への山道	南都	神 +10　防 +8
天之儿屋命	九尾桶村・金寺への山道	南都	体 +10　素 +15　风 -10
うずらの神	葛木山	平安京	
加牟波理入道	仲介所の依赖 8 完全	南都	防火 +5
猿田彦神	高见卡(前半)	南都	体 +4　素 +5
なめくじの神	前鬼村・妖魔隐し通路	平安京	
大国主命	南都の右下の民家	南都	攻 +5　防 +6　火 +2
ひのきの神	杉风の森	南都	
みのの神	落人村・里道	界	
木乃花盛耶姬	南都の右下の民家	南都	体 +3　火 -2　水 +4　土 +6
木莲の神	高见卡(前半)	南都	
鳗の神	平安京・民家	平安京	
足袋の神	田无村・宿屋上の民家	界	
天忍穗耳命	高见卡(后半)	南都	神 +2　水 +5
国之常立神	高见卡(后半)	南都	素风 +4　土 -4
莲の神	城阳山山道	南都	
ほうきの神	七色水晶の谷	界	
若年神	前鬼村・胎动巡り	逆饼村	体 +10　神 +5　土 +15
龟の神	呼子珠	平安京	
家津御子大神		逆饼村	攻 +8　防 +4
汤の神	逆饼村・民家	逆饼村	体神火水 +3
抚子の神	鞍马山・山贼砦への山道	南都	
天手力男命	前鬼村・胎动巡り	逆饼村	体 +30　攻 +12　素 +5　火水风地 -8

名称	居住地	交涉场所	能力变化值
六字明王	前鬼村・妖魔隐し通路	逆饼村	神+15　防+5　火风−5
てるてる法の神	逆饼村・民家	逆饼村	神+5　防+2　素水+4
牛の神		平安京	
若子宿祢	前鬼村・妖魔隐し通路	逆饼村	神+25　素+5　火风+4　水土−6
犬头灵神	仲介所の依赖 10 完全	平安京	体+20　素+15
月读神	仲介所の依赖 11 完全		神降ろし「月读命」
乌枢沙摩明王	平安京・民家	马押村、安部邸藏前	攻素+7　火+12
云南神	马押村・米助の家	马押村、安部邸藏前	神+25　素+5　水风+12
熊の神	城阳山山道	平安京	
おひつの神	界・民家	界	
日子穗穗出见神	马押村・民家	马押村、安部邸藏前	体+25　神+10　水土+7
黄泉壳女	鞍马山	马押村、安部邸藏前	神+35　素+5　火−2　水−8　土−4
秋毗壳神	鞍马山	马押村、安部邸藏前	体神+15　水风+5
兔の神	鞍马山・山贼砦への山道	平安京	
狼の神	御崎村・村はずれ	平安京	
天香久山神	鞍马山・山贼砦への山道	马押村、安部邸藏前	体+15　神+10　攻防素+2
白山菊理姬	鞍马山・山贼砦への山道	马押村、安部邸藏前	神+15　攻+5　素+2　土+8
迩迩芸命	平安京・民家	马押村	体+20　神+5　水风地−6
鹿の神	杉风の森	平安京	
大祸津日神	平安京・民家	马押村	攻防−2　火水风土+12
杉の神	镜里・葛	南都	
天日鹫神	鞍马山・山贼砦	马押村、安部邸藏前	攻+10　防+15　素+20　火水风土−5
保食神	鞍马山・山贼砦	马押村、安部邸藏前	体+35　防+5
竹の神	横山山道	南都	
思兼神	鞍马山・山贼砦	马押村、安部邸藏前	神+45　防素+10　火风−10
毛虫の神	镜里・葛	平安京	
埴安彦尊	仲介所の依赖 16 完全	马押村、安部邸藏前	体+25　攻+15
埴安姬尊	仲介所の依赖 16 完全	马押村、安部邸藏前	神+25　防+15
日本武尊	仲介所の依赖 14 完全		神降ろし「日本武尊」
乾闼婆王	城阳山山道	御崎村	
红叶の神	城阳山山道	南都	
大日如来	安部邸	御崎村	体神+85　火风+20　水土+15
牡丹の神	御崎村・山道	南都	
大自在天	城阳山山道		神降ろし「大自在天」
紫苑の神	葛木山	南都	
由良度美	城阳山山道	御崎村	
弱の神	平安京・民家	平安京	
鲷の神	鞍马山・山贼砦	平安京	
地藏菩萨	城阳山山道	南都	体+4　素+5
鹤の神	呼子珠	平安京	
夕颜の神	高见卡	南都	
石神	城阳山山道	御崎村	防+5　水+10　土+20
火之迦槌神	城阳山山道	御崎村	攻+10　火土+35
猿の神	高见卡(前半)	平安京	
きりん	城阳山山道	御崎村	体+30　火水风土+15
くらげの神	平安京・民家	平安京	
阿弥陀如来	横山山道	御崎村	体+35　神+10　火+25　水−10
矢乃波波木神	横山山道	御崎村	攻+2　火+15　风+20　水−5
かまど神	御崎村・村长の家	御崎村	体+42 神+32 攻防+8 素+22 火+16 水−5 风−6 土+8
刈幡户弁	横山山道	御崎村	神+20　防+10　素+5　火+15　水+10

名称	居住地	交涉场所	能力变化值
桔梗の神	城阳山山道	南都	
鸢の神	镜里・葛	平安京	
八幡神	安部邸・藏地下迷宫	平安京	攻+15 素+30
桐の神	杉风の森	南都	
宝生如来	安部邸・藏地下迷宫 B1	平安京	神+30 攻防-5 火水风土+25
雷鸟の神	七色水晶の谷	平安京	
天宇受壳命	安部邸・藏地下迷宫 B1	平安京	神+25 攻素+15 火+5
猪の神	九尾桶村・金地への山道	平安京	
蚁の神	横山山道	平安京	
折乌帽子の神	界・民家	界	
青龙	安部邸・藏地下迷宫 B2	平安京	神+40 素+20 火-30 水+30
宗像三女神	御崎村・民家	南都	攻+12 素+40 火水-32
玄武	安部邸・藏地下迷宫 B2	平安京	体+40 防+20 风-40 土+40
朱雀	安部邸・藏地下迷宫 B2	平安京	体神+20 火+30 水-30
葛の神	葛木山	南都	
狼犬	依赖 18 终了後、神社の狼犬と话す	平安京	体+55 攻+20
饱咋之宇斯能神	御崎村・村はずれ	平安京	神+20 攻素+15 水-20
白虎	逆饼村・里道	平安京	体+50 攻+30 防-5 素+10 风+40 土-40
不空成就如来	安部邸	平安京	神+28 防+10 素+5 火+15 水-10
ヒダル神	仲介所の依赖 19 完全		神降ろし「ヒダル神」
鲭の神	逆饼村・民家	平安京	
柴神	杉风の森	九尾桶村	神+20 攻+10 素+30 火-20
挂け布団の神	落人村・民家	南都	
如意轮观音	杉风の森	九尾桶村	体神+30
毗庐遮那如来	杉风の森	九尾桶村	神+50 火风-10
鲇の神	九尾桶村のお禄の家	平安京	
大屋都姬神	杉风の森	九尾桶村	防+10 土+25
毗纽天	九尾桶村の村长の家	九尾桶村	攻+15 素火+10
参の神	马押村・龟造の家	平安京	
日光菩萨	九尾桶村绝念寺の灯笼の后ろ	九尾桶村	神+20 火+50 水-40
莺の神	鞍马山・山贼砦への山道	平安京	
马头观音菩萨	七色水晶の谷	九尾桶村	体+30 攻+15 素+5
穴子の神	前鬼村・民家	平安京	
般若菩萨	七色水晶の谷	九尾桶村	体+100 攻+20 火水风土-20
若昼女神	落人村・民家	落人村	体+20 神+50 防+10 素+5
天王	七色水晶の谷	九尾桶村	体+70 神+30 攻防+10
华德菩萨	落人村・里道	落人村	神+50 攻-5 火水风土+20
鲍の神	前鬼村・民家	平安京	
仁王	七色水晶の谷	落人村	体+50 攻防素+10 火水风土-5
とかげの神	前鬼村・胎动巡り	平安京	
荼吉尼天	落人村・民家	落人村	攻+10 素+30 水-5 风+20 土-10
势至菩萨	落人村・里道	落人村	神+50 风+25 土-10
阿修罗王	仲介所の依赖 22 完全		神降ろし「阿修罗王」
大随求菩萨	御崎村・山道	落人村	体神+60 攻+20 防-5
三守护神	仲介所の依赖 25 完全		神降ろし「三守护神」
梵天	仲介所の依赖 23 完全		神降ろし「梵天」
靴の神	田无村・民家	界	
十一面观音	悌禄村の村长の家	悌禄村	火土+5 水+6 风+10
大山祇神	悌禄村の左下の民家	悌禄村	体攻+10 土-20
不动明王	葛木山	悌禄村	体+5 攻+30 防-10 水土-5

名称	居住地	交涉场所	能力变化值
八の雷神	葛木山	悌禄村	神 +60 火 -20 风 +30
紧那罗王	纪ノ川支流	悌禄村	体神 +10 素 +5 火水风土 +5
壶の神	高见卡(前半)	界	
夜叉王	纪ノ川支流	悌禄村	神 +55 素 +32 火水风土 -15
大圣欢喜天	纪ノ川支流	悌禄村	攻 +15 防 +13 火水 +10 土 +18
摩ゴ罗迦王	纪ノ川支流	悌禄村	体 +35 神 +25
胁息の神	御崎村	界	
文殊菩萨	前鬼村・民家	前鬼村	神 +20 火土 -5 风水 +5
月光菩萨	纪ノ川支流	前鬼村	神 +40 攻 -5 火水风土 +30
ざるの神	呼子珠	界	
市姫	前鬼村・民家	前鬼村	体 +12 火土 +3 风水 +4
敷布团の神	逆饼村・民家	界	
アカマタクロマタ	葛木山その2	前鬼村	防 -5 火 +25 水 -10 风 +15 土 -10
韦驮天	葛木山その2	前鬼村	素风 +30
笠神	葛木山その2	前鬼村	防 +15 风 +60
しゃもじの神	逆饼村・民家	界	
炎帝	葛木山その2	前鬼村	体 +50 攻 +10 素 +5 火 +30 水 -10
门神	葛木山その2	前鬼村	神 +25 防 +45
降三世明王	葛木山その2・六角堂入り口	前鬼村	体 +80 攻 +20 素 -5
砚の神		界	
墨の神	纪ノ川支流	界	
石敢当	呼子珠	呼子珠	攻防 +10 土 +15
オシラ	呼子珠	呼子珠	体 +20 神 +60
天若日子神	呼子珠	呼子珠	体 +10 神 +20 火 -5 水 +15
叠の神	马押村・金太の家	界	
ひえの神	前鬼村・胎动巡り	南都	
伎芸神	呼子珠	呼子珠	体 +10 神 +70 水土 +10
天目一固神	呼子珠	呼子珠	神 +10 攻防 +15 素 -5
五十猛神	呼子珠	呼子珠	攻 +5 火水风地 +15
笔の神	葛木山その2	界	
伊邪那岐伊邪那美	呼子珠	呼子珠	体 +85 神 +80 火水风地 -10
纳屋の神	马押村・权兵卫の家	界	
石拟姥神	呼子珠	呼子珠	体 +15 防水土 +10 风 -2
宇迦之御魂神	呼子珠	呼子珠	防 +5 素 +20 水风土 +25
棚机津女	界・民家	界	体 +10 防 -2 水风 +20
目洗い地藏	呼子珠	呼子珠	神 +20 水 +25
虚空藏菩萨	呼子珠	呼子珠	神 +100 火水风土 +25
草履の神	纪ノ川支流	界	
天之吹男神	呼子珠	呼子珠	体 +10 攻 +5 防 +15 素 +5 水 +10 土 -5
天之御影神	呼子珠	呼子珠	神 +35 攻 -5 防 +20 火 +15 水 -5 风 +10 土 +5
释迦如来	呼子珠	呼子珠	体 +120 防 +40 素 +10 火水风土 +10
蚊帐の神	安部邸・藏地下迷宫 B2	界	
大年神	呼子珠	呼子珠	体 +45 神 +25 攻防素 +5 火水风地 +10
天御柱神	六角堂 1F	界・六角堂	神 +50 风 +20 水 -10 风 +20 土 +10
天之冬衣神	六角堂 1F	界・六角堂	神 +75 攻 +15 防 +12 火 +10 水 -30 土 -20
米の神	逆饼村・里道	南都	
迦楼罗王	六角堂 2F	界・六角堂	体 +20 神 +10 防 +20 素 +15 风 +45 土 -5
速玉大神	六角堂 2F	界・六角堂	攻 -5 素 +30 火 +30
布都御魂神	六角堂 2F	界・六角堂	体神 +80 攻 +20 ▮ +15
きびの神	安部邸・地下迷宫 B2	南都	

名称	居住地	交涉场所	能力变化值
天之狭土神	六角堂 3F	界・六角堂	体 +50 防 +10 风 -10 土 +30
军荼利明王	六角堂 3F	界・六角堂	神 +40 攻防素 +5 水 +30 风 +20
迦陵频伽	六角堂 3F	界・六角堂	体 +40 神素 +20 火风 +15
麦の神	杉风の森	南都	
观世音菩萨	六角堂最上阶	界・六角堂	体神 +200 攻防素 +40
金夜叉明王	六角堂最上阶	界・六角堂	体 +160 攻防 +25 火土 +30
天照大神	葛木山その 2		神降ろし「天照大神」
骨接ぎの神	万屋で药草を买う	界	
白蛇の神	万屋で毒消しの实を买う	平安京	
黑方香の神	万屋で精神水を买う	界	
蛤の神	万屋で命药を买う	平安京	

司狼丸 法术

名称	消费神力	属性	习得格	效果
烈火	10	火	已习得	伤害敌人一体
业火阵	50	火		伤害敌人全体
爆炎狱	400	火		用火球伤害敌人一体
召雷	10	风		伤害敌人一体
豪腕法	150			己言一人攻击力上升
伏炎法	150			己言一人炎属性上升

司狼丸 技

名称	消费神力	属性	习得格	效果
红莲斩	10	火	已习得	伤害敌人一体
红莲疾风斩	30	火		敌全体冲击波伤害
鹏翼斩	50			敌人一体大伤害
鹏翼鸣动斩	100			敌人全体大伤害
爆龙天翔击	250			敌人一体大伤害
光破轮	10			敌一体无数冲击波攻击
爆炎风	100			敌一体无数火球攻击

沙纪 法术

名称	消费神力	属性	习得格	效果
治疗法	10	–	已习得	己方一体体力小回复
解毒法	20	–		己方一体毒状态回复
解麻法	20	–		己方一体麻痹状态回复
疾躯法	150	–		己方一体素早上升
伏岭法	150			己方一体土属性上升
破甲咒	150	–		敌一体防御力下降
水难咒	150	–		敌一体水属性下降
崩坏	10	土	已习得	敌一体伤害
魔封岩	100	土		敌全体大伤害
水牙	10	水		敌一体伤害
水牙阵	20	水		敌全体伤害
流牙阵	80	水		敌全体伤害

沙纪 技

名称	消费神力	属性	习得格	效果
铁爪牙	10	–	已习得	敌一体伤害
莲华术	50	–		敌全体伤害
岭山术	150	土	150	敌一体大伤害
百裂铁爪牙	10	土	已习得	敌一体巨石伤害

外道丸 法术

名称	消费神力	属性	习得格	效果
天雷	15	风	已习得	敌一体伤害

外道丸 技

名称	消费神力	属性	习得格	效果
风尘	10	风	已习得	敌一体伤害
飞燕风尘击	30	风		敌全体伤害
雷尘	50	风		敌一体大伤害
紫电雷尘击	100			敌全体大伤害
雷神掌破	10	风	已习得	敌全体伤害
炎雷灭破	250			敌一体电光·炎同时大伤害

弓弦 法术

名称	消费神力	属性	习得格	效果
治疗法	10	–	已习得	己方一体体力小回复
觉醒法	20	–	已习得	己方一体睡眠状态回复
破封法	20	–	已习得	己方一体封印状态回复
铁壁法	150	–		已方一体防御力上升
疲怠法	150	–		敌一体攻击力下降
土难咒	150	–		敌一体土属性下降
飞石	30	土	已习得	敌一体伤害
飞石阵	50	土	已习得	敌全体伤害
崩坏阵	200	土	已习得	敌全体大伤害
流牙	70	水	已习得	敌一体伤害
激碎流	350	水		敌一体大伤害

弓弦 技

名称	消费神力	属性	习得格	效果
苍天弓	30		已习得	敌全体伤害

铃鹿 法术

名称	消费神力	属性	习得格	效果
铁壁法	150	–	已习得	已方一体防御力上升
火难咒	150	–	已习得	敌一体火属性下降
风难咒	150	–	已习得	敌一体风属性下降
业火	30	火	已习得	敌一体伤害
烈火阵	60	火	已习得	敌全体伤害
爆炎狱阵	350	火		敌全体大伤害
召雷阵	100	风	已习得	敌全体伤害
轰雷	350	风	已习得	敌一体大伤害

铃鹿 技

名称	消费神力	属性	习得格	效果
牙角爪	40	–	已习得	敌一体伤害
大刀两断	200	–	已习得	敌一体大伤害
大刀破军断	300	–	已习得	敌全体大伤害
坏劫三灾	400	–		敌一体特大伤害
真·牙角爪	500	–	380	敌全体特大伤害

勇者斗恶龙 怪物篇2

攻略资料特集



机种:GBC 厂商:ENIX 类型:RPG

发售日:3月9日 对应:通信对战

全体怪物合成资料一览

あくま系

名称	特技	血统	对手
ピクシー	キアリー バイキルト ふういんのいのり	あくま系	スライム系
メドーサボール	ルカニ マヌーサ えだはらい	あくま系	ドラゴン系
		ダークアイ ひとつめピエロ グレムリン	ゾンビ系 アクアパラソル オクトリーチ
グレンデル	ルカニ マヌーサ えだはらい	あくま系	ドラゴン系
		ダークアイ ひとつめピエロ グレムリン	ゾンビ系 アクアパラソル オクトリーチ
シルバーデビル	あまいいき ギラ メガンテ	スカルライダー ヘルビースト グレムリン メドーサボール	ドラゴン系
ベビーサタン	メラ ひのいき つめたいいき	あくま系	とり系
ダークアイ	だいせつだん まぶしいひかり やけつくいき	あくま系	しょくぶつ系
おおめだま	マホターン おたけび リレミト	あくま系	むし系
スカルライダー	かえんぎり あしばらい さみだれぎり	あくま系	ゾンビ系
ヘルビースト	ギラ つめたいいき アストロン	あくま系	ぶっしつ系
バブルデーモン	てっぽうみず マヒャドぎり やいばのぼうぎょ	あくま系	みず系

名称	特技	血统	对手
ひとつめピエロ	メラ ギラ ヒャド	ピクシー ベビーサタン おおめだま	スライム系
グレムリン	ホイミ ギラ マホトーン	あくま系	けもの系
アークデーモン	イオ しんくうぎり いなずまぎり	グレンデル シルバーデビル ギガンテス	ロックちょう メタルドラゴン
ライオネック	バギ しんくうぎり ベホマラー	あくま系 アークデーモン	リザードマン ゾンビ系 ウイングアサシン
アンクルホーン	イオ バギ ヒャド	あくま系 アークデーモン	ダークホーン けもの系
オーク	ルカニ つばめがえし ザオラル	あくま系	ビーンファイター
オーガー	きあいをためる メタルぎり みなごろし	あくま系	おおきづち
		じごくのもんばん	ドラゴン系
		シルバーデビル グレンデル ギガンテス	ストロングアニマル ユニコーン ダンジョンえび キラーマシン トドマン マータイガー
じごくのもんばん	メラ だいせつだん くろいきり	オーガー	ゾンビ系
		ベビーサタン	ベビーサタン
		シルバーデビル グレンデル ギガンテス	スライムボーグ ソードドラゴン コアトル ミストウイング ヘルコンドル ローズバトラー デスファレーナ スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング アックスシャーク

名称	特技	血统	对手
きりさきピエロ	しんくうぎり しっぷうづき バイキルト	ひとつめピエロ	ひとつめピエロ
		ライオネック	ピエロスライム
ボストロール	たいあたり みがわり みなごろし	アンクルホーン	けもの系
		オーガー ずしおうまる	グレイトドラゴン バルザック うごくせきぞう トドマン
グレンデル	かえんぎり ドラゴンぎり みがわり	あくま系	ドラゴンマッド
		メドーサボール スカルライダー ヘルビースト グレムリン	けもののきし けもの系
アクバー	イオ つめたいいき せいしんとういつ	アークデーモン	じごくのもんばん
		グレンデル	グレンデル
あくまのきし	けものぎり みなごろし ギガスラッシュ	あくま系	さまようよろい
いどまじん	メラ ちからをためる おたけび	オーガー	ようがんまじん
		ボストロール	ひょうがまじん
ギガンテス	スライムたたき ちからをためる まじんぎり	あくま系	ビックアイ
		メドーサボール スカルライダー ヘルビースト	ゾンビ系
ずしおうまる	マホトーン かえんぎり さみだれぎり	アークデーモン オーガー じごくのもんばん ボストロール	ドラゴン系 けもの系
デビルアーマー	かえんぎり いなずまぎり すいりゅうぎり	あくま系	よろいムカデ
		アークデーモン オーガー じごくのもんばん	ぶっしつ系
ジャミラス	れんぞくこうげき おいかぜ メラ	アクバー	にじくじゃく
デュラン	つばめがえし ドラゴンぎり かまいたち	ずしおうまる	ゴールデンゴーレム
		ジャミラス	じゃりゅうせんし
タイタニス	イオ すてみ やみのはどう	デュラン	ダークホーン
ランプのまおう	ラリホー ホイミ おいかぜ	ずしおうまる	????系

けもの系

名称	特技	血统	对手
ベロゴン	あまいいき ねむりこうげき なめまわし	けもの系	スライム系
アルミラージ	ラリホー ちからをためる すてみ	けもの系	ドラゴン系

名称	特技	血统	对手
キャットフライ	マホトーン ボミエ ふしぎなおどり	けもの系	とり系
ファーラット	ボミエ たいあたり みかわしきゃく	けもの系	しょくぶつ系
ミノーン	スカラ きあいをためる やけつくいき	けもの系	むし系
ストロングアニマル	たいあたり おたけび みなごろし	ベロゴン	ダンジョンえび スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング がいこつけんし
		アイアンタートル ゴートドン	メタルドラゴン キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
		グリズリー	ドラゴン系 あくま系 ダンジョンえび スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング がいこつけんし メタルドラゴン キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
		イエティ パオーム ダンビラムーチョ	ドラゴン系 ダンジョンえび スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング がいこつけんし メタルドラゴン キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
		キラーエイプ ユニコーン	ダンジョンえび スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング がいこつけんし メタルドラゴン キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
		ビックアイ	ドラゴン系

名称	特技	血统	对手
スカルガルー	タカのめ ちからをためる メダパニダンス	けもの系	ゾンビ系
かまいたち	バギ ヒャド しんくうぎり	けもの系 キャットフライ	ぶっしつ系 とり系
ビーバーン	ヒャド かんけつせん ちからをためる	けもの系	みず系
アントベア	なめまわし しっぷうづき メタルぎり	ミノーン	ドラゴン系
スーパーテンツク	しのおどり まねまね ハッスルダンス	けもの系	マッドロン
		ダンビラムーチョ	スライム系
		ベロゴン ストロングアニマル	スライムツリー スライムファング ドラゴンマッド ファンキーバード マッドプラント じんめんじゅ リップス ベビーサタン グレムリン マネマネ おどるほうせき ミミック
アイアンタートル	マジックバリア みがわり だいぼうぎょ	けもの系	ガメゴン
ももんじゃ	さそうおどり くちをふさぐ タカのめ	けもの系	ダックカイト
おおきづち	ちからをためる まじんぎり とっこう	けもの系	きりかぶおばけ
グリズリー	しっぷうづき あしばらい れんぞくこうげき	けもの系	あくま系 メタルドラゴン キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
イエティ	ヒャド マヒャドぎり おたけび	ダンビラムーチョ	ホークブリザード
		アイアンタートル ゴートドン キラーエイプ キラーパンサー	プテラノドン フーセンドラゴン ソードドラゴン ドラゴンマッド バトルレックス スカイドラゴン
アロードッグ	メラ なかまをよぶ くちをふさぐ	けもの系	アニマルゾンビ
よるのていおう	あまいいき マヌーサ くろいきり	アロードッグ	ドラキー シャドー
けもののきし	ラリホー さみだれぎり ギガスラッシュ	けもの系	デビルアーマー
		キラースコップ	ダンビラムーチョ
		ねこまどう	あくま系

名称	特技	血统	对手
キラースコップ	つばめがえし みみうち ゾンビぎり	けもの系	ひとくいサーベル
フェアリーラット	マヌーサ ボミエ スライムたたき	けもの系	リザードフライ
ユニコーン	ホイミ おつかい ザオラル	けもの系	スライムファング
		ベロゴン ストロングアニマル グリズリー イエティ ゴートドン キラーエイプ パオーム	スライム系
ゴートドン	ギラ あまいいき ボミエ	けもの系	ドラゴスライム リザードマン
キラーエイプ	みかわしきゃく おつかい もろばぎり	けもの系	デッドペッカー
		アルミラージ	ドラゴン系
パオーム	すなけむり おたけび すてみ	ベロゴン グリズリー イエティ	モーザ ヘルコンドル サンダーバード ロックちょう
		ストロングアニマル	モーザ ヘルコンドル サンダーバード ロックちょう メタルドラゴン バルザック キラーマシン ようがんまじん ひょうがまじん ゴーレム うごくせきぞう
キングレオ	ギラ つめたいいき れんぞくこうげき	パオーム	パオーム
ダークホーン	ラリホー マホトーン きあいをためる	けもの系	？？？？系
キラーパンサー	しんくうぎり しっぷうづき あしばらい	けもの系	ドラゴン
		アロードッグ	アロードッグ(+4以上)
		ねこまどう	ユニコーン ゴートドン
ビックアイ	ヒャド つめたいいき アモールのあめ	けもの系	ドライゴン おおめだま
ヘルゴラゴ	イオ みなごろし ぶきみなひかり	ダークホーン	やまたのおろち
ねこまどう	メラ マヌーサ モシャス	キャットフライ	ピエロスライム ねこまどう ヘルボックル キラーシックル ひとつめピエロ しにがみ エビルワンド

名称	特技	血统	対手
ダンビラムーチョ	メタルぎり もろばぎり さみだれぎり	スーパーテンツク	リザードマン けもののきし バブルデーモン オーク ひとくいサーベル トドマン マータイガー
		よるのていおう	ギガンテス

しょくぶつ系

名称	特技	血统	対手
マッドプラント	キアリク ルカニ ボミエ	しょくぶつ系	スライム系
かりゅうそう	メラ キアラル やけつくいき	しょくぶつ系	ドラゴン系
はなまどう	ギラ キアリー シャナク	しょくぶつ系	けもの系
ふゆうじゅ	ゾンビぎり トラマナ メガザル	しょくぶつ系	とり系
サボテンボール	たかくとびあがる マヒこうげき ふしぎなおどり	しょくぶつ系	むし系
ガップリン	あまいいき たかくとびあがる ねむりこうげき	しょくぶつ系	あくま系
マタンゴ	あまいいき くちをふさぐ ねむりこうげき	しょくぶつ系	ゾンビ系
コハクそう	フバーハ マジックバリア バイキルト	しょくぶつ系	ぶっしつ系
エビルポスト	ラリホー なめまわし ふしぎなおどり	しょくぶつ系	みず系
きりかぶおばけ	ラリホー ゾンビぎり トラマナ	おばけかれき	おばけかれき
		コハクそう	けもの系
オニオーン	あまいいき マホトラ ちからをためる	しょくぶつ系	せみもぐら エビルソピタル
ダンスキャロット	さそうおどり みかわしきゃく しのおどり	しょくぶつ系	トーテムキラー
		マッドプラント	けもの系
ヘルボックル	マホイミ シャナク ハッスルダンス	しょくぶつ系	ピクシー
		プチヒーロー	エビルワンド
デビルパイン	あまいいき どくのいき ザキ	しょくぶつ系	ガップリン
じんめんじゅ	マホトーン ふしぎなおどり のろいのことば	しょくぶつ系	ナイトウイスプ
		マンドラゴラ	ドラゴン系
		おばけかれき	ひとくいそう

名称	特技	血统	対手
マンドラゴラ	のろいのことば せいしんとういつ おどりふうじ	しょくぶつ系	ファンキーバード
ビーンファイター	マホトラ レミラーマ バイキルト	しょくぶつ系	ファーラット フィッシュライダー
		ナスビナーラ	あくま系
エビルシード	まぶしいひかり マヒこうげき だいせつだん	しょくぶつ系	ストーンスライム ビックアイ ダックカイト よなくにどり じんめんちょう メーダ ダークアイ おおめだま あくまのカガミ ガマニアン
		ナスビナーラ	ゾンビ系
マンイーター	あまいいき きあいをためる ドラゴンぎり	エビルシード	エビルシード エビルポスト
ひとくいそう	マホトーン なかまをよぶ さみだれぎり	マンイーター	マンイーター
おばけかれき	マホトラ さそうおどり ぶきみなひかり	きりかぶおばけ	ゾンビ系 フイアーパペット
ローズバトラー	やみのはどう れんぞくこうげき やいばのぼうぎょ	しょくぶつ系	？？？？系
エグドラシル	あまいいき ザオラル すべてをすいこむ	ローズバトラー	ギガンテス
ワルぼう	マホイミ フエロモン いてつくはどう	モンスター图鉴250匹集めて、わるぼうに话し挂けぷちぼうをもらう	
わたぼう	くちぶえ まねまね パルプンテ	ゆめみるたまごで生まれたそうです。	
ナスビナーラ	マホイミ ふしぎなおどり さそうおどり	しょくぶつ系	リップス ドロル アクアパラソル
プチヒーロー	ホイミ デイン ギガスラッシュ	ヘルボックル	スライムナイト おおきづち けもののきし

スライム系

名称	特技	血统	対手
ドラゴスライム	ひのいき いきをすいこむ ドラゴラム	スライム系	ドラゴン系
ぶちスライム	なめまわし なかまをよぶ まねまね	スライム系	けもの系
はねスライム	かまいたち しっぷうづき おいかぜ	スライム系	とり系

名称	特技	血统	对手
スライムツリー	あまいいき ルカニ マヒこうげき	スライム系	しょくぶつ系
スライムつむり	ヒャド キアリク なかまをよぶ	スライム系	むし系
スライムナイト	ホイミ スカラ けものぎり	スライム系	あくま系
バブルスライム	マヌーサ どくこうげき ぶきみなひかり	スライム系	ゾンビ系 ポイズンリザード デスファレーナ
ボックススライム	メラ スカラ たいあたり	スライム系	ぶっしつ系
パールスライム	スカラ ちからをためる まぶしいひかり	スライム系	みず系
スライム	ギラ まぶしいひかり マダンテ	スライム系	スライム系
ホイミスライム	ホイミ スカラ ベホマラー	スライム系	ファーラット ファンキーバード マッドプラント
スライムファング	なかまをよぶ ちからをためる おたけび	スライム系	マネマネ アルミラージ ストロングアニマル パオーム キングレオ ダークホーン キラーパンサー
ストーンスライム	たかくとびあがる たいあたり だいぼうぎょ	スライム系	しりょうのきし ゴーレム うごくせきぞう ばくだんいわ
スライムボーグ	やいばのぼうぎょ いなずま さみだれぎり	スライム系	キラーマシン
		ドラゴスライム	ソードドラゴン
		スライムナイト	デンタザウルス
		ストーンスライム	グレイトドラゴン
		はぐれメタル	バトルレックス スカイドラゴン
スラッピー	あしばらい みかわしきゃく くちぶえ	スライム系	スカルガルー
キングスライム	マホイミ フバーハ ザオラル	スライム	スライム（配合后+4以上になるようにする）
メタルスライム	メラ ヒャド ザキ	スライム系	メタルドラゴン
はぐれメタル	ギラ イオ メガンテ	メタルスライム	メタルスライム
ぶちキング	ねむりこうげき くちをふさぐ だいせつだん	ぶちスライム	ぶちスライム（配合后+4以上になるようにする）
トロピカルスライム	あまいいき なめまわし マホイミ	スライム	ファーラット ももんじゃ
		スライムツリー	けもの系

名称	特技	血统	对手
ピエロスライム	メダパニ ぱふぱふ アモールのあめ	ホイミスライム	エビルワンド
エンゼルスライム	ラリホー ふういんのいのり せいれいのうた	スライム	マネマネ
		ピエロスライム	ゾンビ系 ガンコどり ピクシー
メタルキング	デイン アストロン ジゴスパーク	はぐれメタル	はぐれメタル
		キングスライム ぶちキング	メタルドラゴン
ゴールデンスライム	パルプンテ ビッグバン ひかりのはどう	メタルキング	メタルキング ゴールデンゴーレム
		キングスライム ぶちキング	ゴールデンゴーレム
グランスライム	みみうち メガザル せいしんとういつ	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
ワンダーエッグ	アストロン メガンテ パルプンテ	2からスライム系、1からおおにわとりでお見合いさせる（2同士でも可）	

ゾンビ系

名称	特技	血统	对手
ゴースト	まぶしいひかり くちをふさぐ リレミト	ゾンビ系	スライム系
スカルゴン	つめたいいき マヒャドぎり もろばぎり	ゾンビ系	ソードドラゴン ライバーン アンドレアル グレイトドラゴン やまたのおろち バトルレックス しんりゅう
		スカルゴン スカルサーペント しにがみきぞく ワイトキング ボーンプリズナー がいこつけんし	ドラゴン系
アニマルゾンビ	ルカニ ボミエ マホターン	ゾンビ系	けもの系
やたがらす	いなずま いなずまぎり とっこう	ゾンビ系	とり系
マミー	マヒこうげき なかまをよぶ まじんぎり	ゾンビ系	しょくぶつ系
ダーククラブ	マジックバリア トラマナ アストロン	ゾンビ系	むし系 ガマニアン マッドロブスター クラブマン
しりょうのきし	ホイミ キアラル シャナク	ゾンビ系	あくま系
シャドー	つめたいいき しのおどり くろいきり	ゾンビ系	ぶっしつ系

名称	特技	血统	对手
スカルサーペント	どくこうげき うけながし ザキ	ゾンビ系	みず系
くさったしたい	なめまわし どくのいき ぶきみなひかり	ゴースト	けもの系
マッドロン	マホイミ ザキ ザオラル	ゾンビ系	ボックススライム スライムファング ベロゴン イエティ ファンキーバード マッドプラント ダンスキャロット おおなめくじ リップス ドロル
ナイトウイプス	かまいたち いなずま みみうち	ゾンビ系	ミストウイング
		エビルスピッツ ダーククラブ	あくま系
ウインドマージ	バギ シャナク つばめがえし	ゾンビ系	かまいたち
		やたがらす	とり系
しにがみ	あくまぎり のろいのことば ぶきみなひかり	ゾンビ系	とうちゅうかそう
		ゴースト くさったしたい	あくま系
さかさゾンビ	マヌーサ どくのいき みかわしきゃく	くさったしたい	くさったしたい
きつねび	メラ ギラ リレミト	アニマルゾンビ	ミストウイング
		ナイトウイスプ	けもの系
ゆうれいせんちょう	すいりゅうぎり なかまをよぶ しっぷうづき	ナイトウイスプ	おおうつぼ
		ボーンプリズナー	みず系
しにがみきぞく	すいりゅうぎり タッツウしょうかん ベホマラー	スカルゴン	マネマネ
		しりょうのきし	しりょうのきし マネマネ
		マッドロン ゆうれいせんちょう ボーンプリズナー がいこつけんし	アークデーモン ライオネック じごくのもんばん メタルドラゴン キラーマシン アークデーモン ライオネック
		エビルスピッツ	じごくのもんばん メタルドラゴン キラーマシン キラーマシン2
ワイトキング	バギ デイン パルプンテ	ゾンビ系	????系
		スカルゴン	キングスライム
		しにがみきぞく	ぶちキング
		ボーンプリズナー	メタルキング
		がいこつけんし ナイトリッチ	アンドレアル グレイトドラゴン キングレオ ホークブリザード サンダーバード ロックちょう ゴールデンゴーレム ホエールマージ グラコス

名称	特技	血统	对手
ボーンプリズナー	イオ いなずまぎり れんぞくこうげき	マミー しりょうのきし	ストーンスライム スライムボーグ モーザ キーラグース はなまどう ホーンビートル グレムリン
がいこつけんし	ルカニ つばめがえし れんぞくこうげき	マミー しりょうのきし くさったしたい マッドロン ゆうれいせんちょう	ストロングアニマル グリズリー キラーパンサー デスフラッター ヘルコンドル ヘルビースト オーガー ゴーレム うごくせきぞう
		ボーンプリズナー	ボーンプリズナー
		エビルスピリッツ	ドラゴン系
まおうのつかい	メラ ヒャド せいしんとういつ	がいこつけんし ワイトキング	がいこつけんし あくま系
ラザマナス	マホキテ しのおどり メガザルダンス	ワイトキング	りゅうおう
マネマネ	モシャス ふしぎなおどり まねまね	なし	
エビルスピリッツ	あまいいき まぶしいひかり くろいきり	ゾンビ系	ドラゴン系
		スカルゴン しりょうのきし マッドロン しにがみきぞく ボーンプリズナー がいこつけんし ポムポムボム	とり系
ポムポムボム	ザキ くろいきり メガザルダンス	きつねび	けもの系
		マネマネ	フーセンドラゴン ドロル
ナイトリッチ	ザキ やいばのぼうぎょ くろいきり	がいこつけんし しにがみきぞく	じゃりゅうせんし キラーマシン2 ヘルパイレーツ

ドラゴン系

名称	特技	血统	对手
ドラゴンキッズ	あまいいき ひのいき うけながし	ドラゴン系	スライム系
ガメゴン	マホターン いなずま アストロン	ドラゴン系	けもの系
プテラノドン	ギラ おいかぜ かまいたち	ドラゴン系	とり系
フーセンドラゴン	すてみ メガザル メガンテ	ドラゴン系	しょくぶつ系

名称	特技	血统	对手
フェアリードラゴン	あまいいき なめまわし マヌーサ	ドラゴン系	むし系
リザードマン	すいりゅうぎり まじんぎり ギガスラッシュ	ドラゴン系	あくま系
ポイズンリザード	どくこうげき なめまわし どくのいき	ドラゴン系	ゾンビ系
ソードドラゴン	やいばのぼうぎょ だいせつだん さみだれぎり	ドラゴン系	ぶっしつ系
ドライゴン	ルカニ おたけび たいあたり	ドラゴン系	みず系
ドラゴン	ひのいき かえんぎり すべてをすいこむ	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
コドラ	すなけむり たいあたり なかまをよぶ	ドラゴン系	ピッキー
ドラゴンマッド	さそうおどり まじんぎり みなごろし	ドラゴン系	ストロングアニマル
		フーセンドラゴン	けもの系
ライバーン	どくこうげき しんくうぎり あくまぎり	ドラゴン系	ヘルコンドル
		リザードマン	はねスライム パオーム キラーパンサー じんめんじゅ ライオネック アンクルホーン じごくのもんばん ギガンテス
おおイグアナ	マヒこうげき メダパニ やけつくいき	ドラゴン系	ミステリドール
リザードフライ	ギラ ルカニ ひのいき	ドラゴン系	キリキリバッタ
アンドレアル	バギ マヌーサ どくのいき	ドラゴン系	ガップリン
		フーセンドラゴン ドラゴンマッド バトルレックス スカイドラゴン	ゴートドン パオーム ヘルコンドル ファンキーバード アークデーモン ライオネック アンクルホーン オーガー アクバー しにがみきぞく ゴーレム
キングコブラ	どくこうげき のろいのことば しのおどり	ドラゴン系	バブルスライム
バピラス	バギ なかまをよぶ れんぞくこうげき	ドラゴン系	キラーグース
		プテラノドン	プテラノドン

名称	特技	血统	对手
へびこうもり	なめまわし おつかい がんせきおとし	ドラゴン系 キングコブラ	キャットフライ ドラキー
デンタザウルス	すてみ がんせきおとし とっこう	ドラゴン系	ぐんたいガニ ダンジョンえび
グレイトドラゴン	つめたいいき マヒャドぎり すべてをすいこむ	ドラゴン系	キングスライム ぶちキング メタルキング バトルレックス ユニコーン サンダーバード ロックちょう ギガンテス ずしおうまる
		ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ(+4以上)
		ドラゴン	ドラゴン(+4以上)
とさかへび	マホトーン どくこうげき ドラゴラム	ドラゴン系	おおにわとり
ウイングスネーク	たかくとびあがる しっぷうづき どくのいき	とさかへび	とさかへび
コアトル	イオ いなずまぎり まじんぎり	ウイングスネーク	ウイングスネーク
		プテラノドン フーセンドラゴン リザードマン バピラス バトルレックス スカイドラゴン	ダークホーン あくまのきし マネマネ うごくせきぞう ロックちょう
やまたのおろち	ひのいき かえんぎり れんぞくこうげき	ドラゴン系	????系
		アンドレアル グレイトドラゴン	メドーサボール
バトルレックス	ひのいき メタルぎり まじんぎり	ドラゴン系	キングレオ ライオネック オーガー あくまのきし デビルアーマー
スカイドラゴン	ひのいき いきをすいこむ グランドクロス	ドラゴン系	ひくいどり
じゃりゅうせんし	スライムたたき あくまぎり さみだれぎり	グレイトドラゴン	ライオネック がいこつけんし
しんりゅう	つめたいいき ビッグバン めいそう	スカイドラゴン	やまたのおろち
オリハルゴン	すてみ バイキルト だいぼうぎょ	しんりゅう	ゴールデンゴーレム
ギガントドラゴン	ひのいき がんせきおとし みなごろし	アンドレアル グレイトドラゴン バトルレックス スカイドラゴン	ギガンテス ボストロール

とり系

名称	特技	血统	对手
ピッキー	ルカニ マヌーサ こうらがえし	とり系	スライム系
キメラ	ホイミ ラリホー つめたいいき	とり系	ドラゴン系
あばれうしどり	えだはらい ちからをためる たいあたり	とり系	けもの系
はなカワセミ	ピオラ けものぎり せいれいのうた	とり系	しょくぶつ系
ダックカイト	ラリホー メダパニ のろいのことば	とり系	むし系
デッドペッカー	バギ ルカニ しんくうぎり	とり系	あくま系
デスフラッター	たかくとびあがる おいかぜ タカのめ	とり系	ゾンビ系
ミストウイング	フバーハ みみうち ぶきみなひかり	とり系	ぶっしつ系
アクアマリンホーク	しっぷうづき みずのカーテン シャナク	とり系	みず系
ドラキー	ラリホー キアリー マホトラ	ピッキー	スライム系
よなくにどり	のろいのことば おいかぜ マジックバリア すなけむり	とり系	トーテムキラー
		ダックカイト	ぶっしつ系
おおにわとり	しんくうぎり うけながし	なし	
ガンコどり	こうらがえし バイキルト さみだれぎり	とり系	ストーンスライム
モーザ	バギ いなずまぎり みかわしきゃく	あばれうしどり	あくま系 グリズリー
		ウイングアサシン	スライム系
キラーグース	ホイミ かまいたち さそうおどり	とり系	ドロル
		キメラ モーザ ヘルコンドル ひくいどり	ドラゴン系 ゾンビ系
ヘルコンドル	ギラ ベホマラー グランドクロス	とり系 モーザ よなくにどり	ネジまきどり あくま系 おおにわとり
エミュー	かまいたち ハッスルダンス おつかい	デットペッカー	ビックアイ ダークアイ
		ヘルコンドル よなくにどり	デットペッカー けもの系
ホークブリザード	つめたいいき マヒャドぎり ザキ	とり系	メタルスライム はぐれメタル スーパーテンツク イエティ ゴートドン パオーム スカルゴン しにがみきぞく ワイトキング がいこつけんし ひょうがまじん
ひくいどり	ひのいき おいかぜ しっぷうづき	とり系	ドラゴスライム ストロングアニマル アイアンタートル グリズリー アークデーモン マネマネ ギズモ ようがんまじん
サンダーバード	いなずまぎり いなずま ジゴスパーク	とり系	？？？？系
		ヘルコンドル ひくいどり ロックちょう	ギズモ
ウイングアサシン	バギ すいりゅうぎり かまいたち	ホークブリザード ひくいどり サンダーバード	ライオネック ライバーン へびこうもり
ロックちょう	アストロン くろいきり タッツウしょうかん	とり系	ストーンスライム スライムボーグ
		モーザ キラーグース ホークブリザード ひくいどり サンダーバード	ダンジョンえび メタルドラゴン ゴーレム うごくせきぞう マーマン
ファンキーバード	メダパニダンス メガザルダンス ハッスルダンス	とり系	トロピカルスライム ダンスキャロット ピューロ ブラシこぞう
		いわとびあくま	いわとびあくま(+4以上)
にじくじゃく	だいぼうぎょ ひかりのはどう マダンテ	ホークブリザード	パピラス ひくいどり
キングアズライル	めいそう せいれいのうた ジゴスパーク	にじくじゃく シャンタク	？？？？系 ドーク ゴールデンゴーレム
シャンタク	ひのいき すべてをすいこむ ベホマラー	ロックちょう	グレイトドラゴン ジャミラス
いわとびあくま	バギ メダパニ タカのめ	おおにわとり キラーグース エミュー	けもの系

ぶっしつ系

名称	特技	血统	对手
おどるほうせき	ギラ マホトーン メダパニ	ぶっしつ系	スライム系

名称	特技	血统	对手
エビルワンド	つめたいいき キアラル レミラーマ	ぶっしつ系	ドラゴン系
おばけキャンドル	メラ きあいをためる くちぶえ	ぶっしつ系	けもの系
ネジまきどり	キアラル キアリク すべてをすいこむ	ぶっしつ系	とり系
トーテムキラー	バギ メガンテ せいれいのうた	ぶっしつ系	しょくぶつ系
とげぼうず	たかくとびあがる スライムたたき メガンテ	ぶっしつ系	むし系
あくまのカガミ	マホターン リレミト モシャス	ぶっしつ系	あくま系
さまようよろい	ホイミ メタルぎり まじんぎり	ぶっしつ系	ゾンビ系
フィアーパペット	ふしぎなおどり さそうおどり フェロモン	ぶっしつ系	グレムリン
マドハンド	なかまをよぶ あしばらい うけながし	おどるほうせき	ぶっしつ系
ミステリドール	ルカニ マヌーサ メダパニ	ぶっしつ系	リップス
		フィアーパペット	あくま系
		ゴーレム うごくせきぞう	ドラゴスライム スライムツムリ スライムナイト ストーンスライム
メタルドラゴン	ひのいき すなけむり みなごろし	ぶっしつ系	アンドレアル
		キラーマシン キラーマシン2	ドラゴン系 メタルドラゴン
		うごくせきぞう	アンドレアル デンタザウルス グレイトドラゴン
バルザック	イオ デイン グランドクロス	ぶっしつ系	？？？？系
		ようがんまじん ひょうがまじん	あくま系
ひとくいサーベル	マホトラ あくまぎり マヒこうげき	ぶっしつ系	おおみみず
		エビルワンド ミステリドール ゴーレム うごくせきぞう	モーザ キラーグース ひくいどり ファンキーバード
のろいのランプ	スカラ ピオラ バイキルト	ぶっしつ系	ふゆうじゅ
		キラーマシン キラーマシン2	とり系
ブラシこぞう	ふしぎなおどり すなけむり アモールのあめ	ぶっしつ系	みず系
		フィアーパペット	ピクシー ベビーサタン
キラーマシン	しっぷうづき れんぞくこうげき さみだれぎり	ぶっしつ系	ストロングアニマル グリズリー パオーム キングレオ スカルライダー

名称	特技	血统	对手
		ひとくいサーベル	スライムボーグ グレイトドラゴン ユニコーン オーガー グレンデル デビルアーマー しにがみきぞく がいこつけんし
キラーマシン2	いなずまぎり メタルぎり ギガスラッシュ	キラーマシン	キラーマシン（+5以上）
あくまのつぼ	ザキ リレミト みなごろし	ぶっしつ系	スライムつむり
		ギズモ	あくま系
		ミミック	たまてがい
ギズモ	ひのいき つめたいいき いきをすいこむ	おばけキャンドル あくまのカガミ マドハンド	ドラゴスライム キメラ ミストウイング かりゅうそう エビルシールド エビルソピタル
ようがんまじん	メラ ひのいき みがわり	メタルドラゴン	やまたのおろち キングレオ サンダーバード アークデーモン ボストロール ずしおうまる
ひょうがまじん	ヒャド つめたいいき だいぼうぎょ	メタルドラゴン	スカルゴン ワイトキング
		キラーマシン キラーマシン2	キングレオ
ミミック	メラ タカのめ ザキ	ぶっしつ系	ボックススライム
		キラーマシン	ゾンビ系 とつげきうお
デスソーサー	マホキテ かまいたち メダパニダンス	ぶっしつ系	ドラキー
どろにんぎょう	ふしぎなおどり みかわしきゃく ハッスルダンス	マドハンド	マドハンド クラブマン
ゴーレム	ちからをためる きあいをためる めいそう	どろにんぎょう	どろにんぎょう
うごくせきぞう	すべてをすいこむ みがわり だいぼうぎょ	ぶっしつ系	ホーンビートル ダンジョンえび
		ゴーレム	ゴーレム
ばくだんいわ	がんせきおとし メガンテ メガザル	とげぼうず	とげぼうず
		キラーマシン	むし系
ゴールデンゴーレム	タッツウしょうかん ひかりのはどう ビッグバン	ひょうがまじん	ようがんまじん
ダークマター	ザキ ぶきみなひかり ジゴスパーク	ゴールデンゴーレム	メタルキング
プロトキラー	ちからをためる スライムたたき たいあたり	ぶっしつ系	デビルアーマー
		さまようよろい	あくま系
		キラーマシン キラーマシン2	スライム系

名称	特技	血统	对手
くものだいおう	バギ フバーハ ひかりのはどう	ギズモ	キングスライム ぶちキング スカイドラゴン ランプのまおう ワイトキング だいおうイカ ホエールマージ りゅうおう

みず系

名称	特技	血统	对手
プチイール	ピオラ たいあたり バイキルト	みず系	スライム系
おおうつぼ	ラリホー きあいをためる どくのいき	みず系	ドラゴン系
トドマン	こうらがえし まじんぎり みなごろし	みず系	けもの系
レイギガース	ギラ くちをふさぐ みずのカーテン	みず系	とり系
エビルソピタル	ギラ マヒこうげき どくのいき	みず系	しょくぶつ系
アクアパラソル	フバーハ かんけつせん しっぷうづき	みず系	むし系
マーマン	ルカニ あまいいき ザオラル	みず系	あくま系
たこつぼこぞう	ホイミ マホイミ さそうおどり	みず系	ぶっしつ系
ようかいぎょ	てっぽうみず たいあたり メダパニ	みず系	ゾンビ系
オクトリーチ	ふしぎなおどり メダパニダンス かんけつせん	プチイール	けもの系
エビルアングラー	あまいいき マヌーサ デイン	プチイール	ぶっしつ系
フイッシュライダー	いなずまぎり さみだれぎり うけながし	エビルアングラー	ピクシー ベビーサタン スカルライダー グレムリン
とつげきうお	スカラ すなけむり とっこう	エビルアングラー	ドラゴン系 ストロングアニマル ドロル
ガマニアン	ギラ ねむりこうげき なめまわし	アクアパラソル	むし系 ダークアイ メドーサボール
マッドロブスター	ドラゴンぎり メタルぎり れんぞくこうげき	ガマニアン	あくま系 ぐんたいガニ

名称	特技	血统	对手
クラブマン	いなずまぎり けものぎり さみだれぎり	マッドロブスター	あくま系 マッドロブスター
キラーウェーブ	てっぽうみず みずのカーテン どくのいき	みず系	おどるほうせき
たまてがい	スカラ まぶしいひかり マジックバリア	キラーウェーブ	あくま系 ミミック
シーホース	つめたいいき かんけつせん やいばのぼうぎょ	プチイール	ドラゴン系 あくま系
イカずきん	なかまをよぶ さそうおどり れんぞくこうげき	クラブマン	エビルワンド ホエールマージ
マータイガー	ヒャド ラリホー おたけび	マーマン	ストロングアニマル キラーパンサー
アックスシャーク	ルカニ みがわり さみだれぎり	クラブマン	バトルレックス アークデーモン
ダゴン	マホイミ れんぞくこうげき ハッスルダンス	オクトリーチ	オクトリーチ(+5以上)
だいおうイカ	ザオラル きあいをためる さみだれぎり	ダゴン	????系 ダゴン(+5以上)
ディゴング	ひのいき たいあたり どくのいき	とつげきうお	デンタザウルス キラーエイプ キラーグース ギガンテス ゴーレム
ホエールマージ	キアリー てっぽうみず かんけつせん	イカずきん	ひとつめピエロ しにがみ とつげきうお
しんかいりゅう	マホトラ かまいたち すてみ	ディゴング	グレイトドラゴン コアトル
ヘルパイレーツ	ドラゴンぎり しっぷうづき ギガスラッシュ	ダゴン	ライオネック じごくのもんばん きりさきピエロ デビルアーマー
グラコス	すなけむり たかくとびあがる バイキルト	水系	????系
ポセイドン	デイン せいしんとういつ うけながし	グラコス	ムドー
イルカちょうちん	なかまをよぶ いきをすいこむ うけながし	みず系	ももんじゃ ダックカイト デットペッカー キラーグース いわとびあくま とげぼうず ばくだんいわ
おばけヒトデ	スカラ どくこうげき ふしぎなおどり	オクトリーチ イカずきん ダゴン だいおうイカ	スライム系



写在前面的话

自从上期广场 CLOUD 悄无声息地露脸之后，立刻得到广大读者的强烈反响，不仅是在网上，光是来信就已经塞了一抽屉了，心里有很多话现在到了不得不说的地步了。看着那一封封热情洋溢的来信，CLOUD 不由得大为感动，虽说我是一个新编辑，但是竟然得到那么多读者的支持，心中真的觉得非常幸福，因为毕竟我的辛苦工作得到了回报。记得刚来那天，主编跟我谈话的时候，曾经提到过这是一份成就感特别强的工作，现在回想起来这话真是没错，亲眼见到自己创作出的作品由一个个字符转变成了印刷在纸上的铅字（星辰：我倒！还铅字哪!！都什么年代了……）不，是墨字，手中捧着厚厚实实的一本书，激动、满足的心情油然而生。

虽然我们这本书所面对的读者群范围较小，但 CLOUD 仍然希望能够增强它的可读性、可欣赏性，让更多的玩家参与到我们的工作中来。要实现这一目标可不是一蹴而就的，需要你们的大力支持。CLOUD 想在这一亩三分地上小小的做一些手脚，还请诸位不要说我滥用职权。（DRAGON：你已经滥用了，还在这儿假撇清!）我的宏伟志愿就是在广场的属于自己的这四分之一的地盘上提供一块让读者们相互交流的场所，在这里，你既可以尽情展现你个人的风彩，也可拿出你个人的风彩，也可拿出你骄人的战绩来向大家炫耀，更可以通过我和这本书来结交更多的朋友。（附注：CLOUD 的野望——集合全中国所有的玩家于广场麾下，那时掌握数十万精兵部队的我就可以组织属于中国自己的游戏制作群了，哈哈……PALADIN：这家伙怎么大白天就睡着了，还总说着梦话……）

在这一期当中，如果大家有兴趣并且对自己的文笔有信心的话，可以写一些玩游戏的过程中所发生的有趣的故事或是奇闻异事，由 CLOUD 担任评审员来挑选出一些最好的刊登在广场之上，搞笑也好、凝重也罢，我只想看到你们多才多艺的一面。游戏的书刊决不能只是一言堂，我们需要交流!

来稿请寄：北京清河邮局 062 信箱 CLOUD 收 邮编：100085
E－MAIL：cloud－zheng@ chinaren. com

CLOUD



三个时代并存共同进行的游戏系统——多时间点系统！

接续本格派推理冒险游戏《侦探绅士 DASH！》，菅野广雪再次担任了本作的脚本以及监督制作的职务，将《EXODUS GUILTY NEOS》做成了采用多时间点系统的AVG。由菅野氏提出的这一崭新的多点时间系统，其具体内容是这样的：全部的故事由三个时间段组成，玩家可以在过去篇、现代篇和未来篇这三个时代的三位主人公之间自由地切换，轮番操作他们来推动故事情节的发展。也许你能使用过去篇的人物在现代篇的场景之中发现一些隐藏道具什么的也说不定哦……因为时空转换而给故事带来巨大的影响，所以 CLOUD 相信本作会以非常令人诧异的结局来收尾。



▲过去篇存在的建筑物，转移到现代篇后，就变成了遗迹！从中可以看到三个时代之间的联系。

▼以相同的场所为舞台，交错进行三个不同时代的故事，充份满足玩家的冒险心。展开连续的令人兴奋的冒险，你也许会在某间现在的建筑物中发现远古时代遗留下来的物品，从而为故事的发展带来新的转机！



EXODUS Guilty NEOS
エクソダスギルティー ネオス

游戏角色设定兼原画——田岛直以及 CARNELIAN，这二人参与制作了过场动画和静止画面！

机种：DC	厂商：ABEL	类型：推理 AVG
媒体：GD－ROM	发售日：5 月预定	价格：未定

从 ABEL 公布的最新资料来看，本作是一部以 PS 版《EXODUS GUILTY》为基础并且大幅度地提高了画面的素质以及游戏整体品质的移植作品。由曾经担纲制作《侦探绅士 DASH！》的菅野广雪和田岛直这一对搭档再次合作，为广大的 DC 机迷们带来了这一款具有令人感动非常的剧情的推理游戏！



▶新追加的事件场景，以精美的 CG 画面来表现，魄力十足。更加增强了故事的感染力。帅气又略带沧桑感的主人公，手持『灵剑』，向自己的命运宣战！

过去篇 ~ B. C. 1200

远古的大陆，依然有神存在于世界之间，是一个使人类感到非常恐怖的时代。主人公阿莱斯（アーレス）继承母亲玛萨（マーサ）的遗命，为了寻找传说中具有"神之呗"称号的少女而离开了养育自己长大的部落，踏上探求命运的旅程。



◀阿克亚・阿莱斯的同伴，被不可思议的气氛所包围的少女，独自一人流浪。





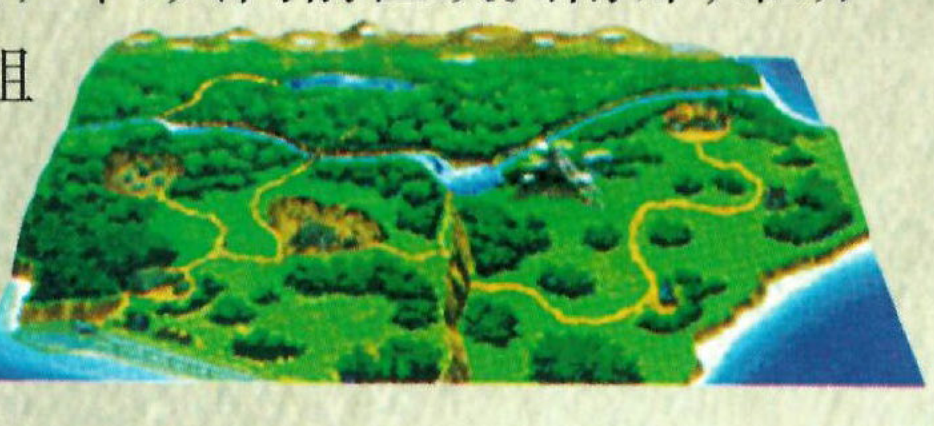


▲主人公・对"……志"产生疑问，……的剑士。



现代篇 ~ A. D. 2000

现代的男主人公名叫真道翳(真道カスミ)，是享有盛誉的具有超一流能力的财宝猎人。为了寻找失踪已久的传说中的宝物“莫泽的十一戒目”与自幼相识的女孩橘爱(橘アイ)共同前往欧洲南部，帮助橘爱的姐姐进行发掘调查。





▲主人公·虽然身为高中生，但却是活跃在财宝猎人界的优秀少年，具有敏锐的洞察力。(声优：森久保 祥太郎)



◀橘爱·是主人公的未婚妻，开朗外向的少女，和真道一起帮助姐姐莱依娜的发掘调查。(声优:饭冢 雅弓)



▲阿尔盖利奇是作为预定的角色登场的。

未来篇 ~ A. D. 13800

由于100年前发生的巨大灾难，使人类面对濒临灭亡的前所未有的危机。女主人公丝伊(スィー)得知自己在18岁生日之后将成为王国最后的王女的事情后，为了逃避王位而伺机从匝臧(ザザン)溜走，从而展开冒险的旅行，与拉拉依拉相依为命。





主人公·丝伊(声优：堀江 由依)



◀拉拉依拉·主人公丝伊的侍女，沉默寡言，忠诚地守卫着她的主人。(声优:长泽 美树)



◀从小一起长大的丝伊和拉拉依拉二人，其命运却是非常的残酷。不知二人将如何面对未来?

“探侦绅士”系列的续作、ABEL的第三部作品发表!

事件图片大幅度增加!

角色们的台词被声音化!!



应广大FANS的强烈要求，在DC版的《EXODUS GUILTY NEOS》当中终于实现了为角色们加入配音的计划。和《侦探绅士DASH!》一样，本作采用了超豪华的声优阵容，由活跃在游戏界的广受欢迎的配音演员们来担任为主要人物配音的工作。除此之外，还理所当然地追加了更大量的特殊事件剧情，同时使得CG的解析度大幅提高并且应用了全彩色的设计，画面的质量得到了本质的强化!



▶无论是过场动画还是声音的表现，都可称得上是上乘水准。充满着戏剧化的表演，会让每一个喜欢本系列的玩家感动。

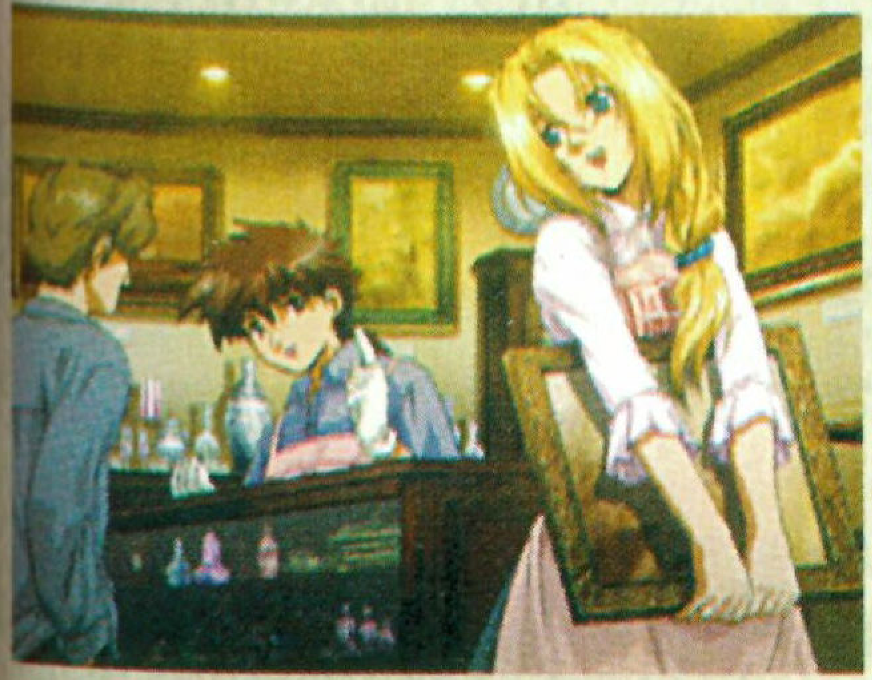


◀虽然被奇妙的语言所支配，但是对于周围的事物却漠不关心。

▼可怜的拉依拉双目紧闭、额头渗血，颓废的坐在墙边。到底在这个女孩子身上发生了什么事情……真相到底如何，还要靠玩家你自己来探求!

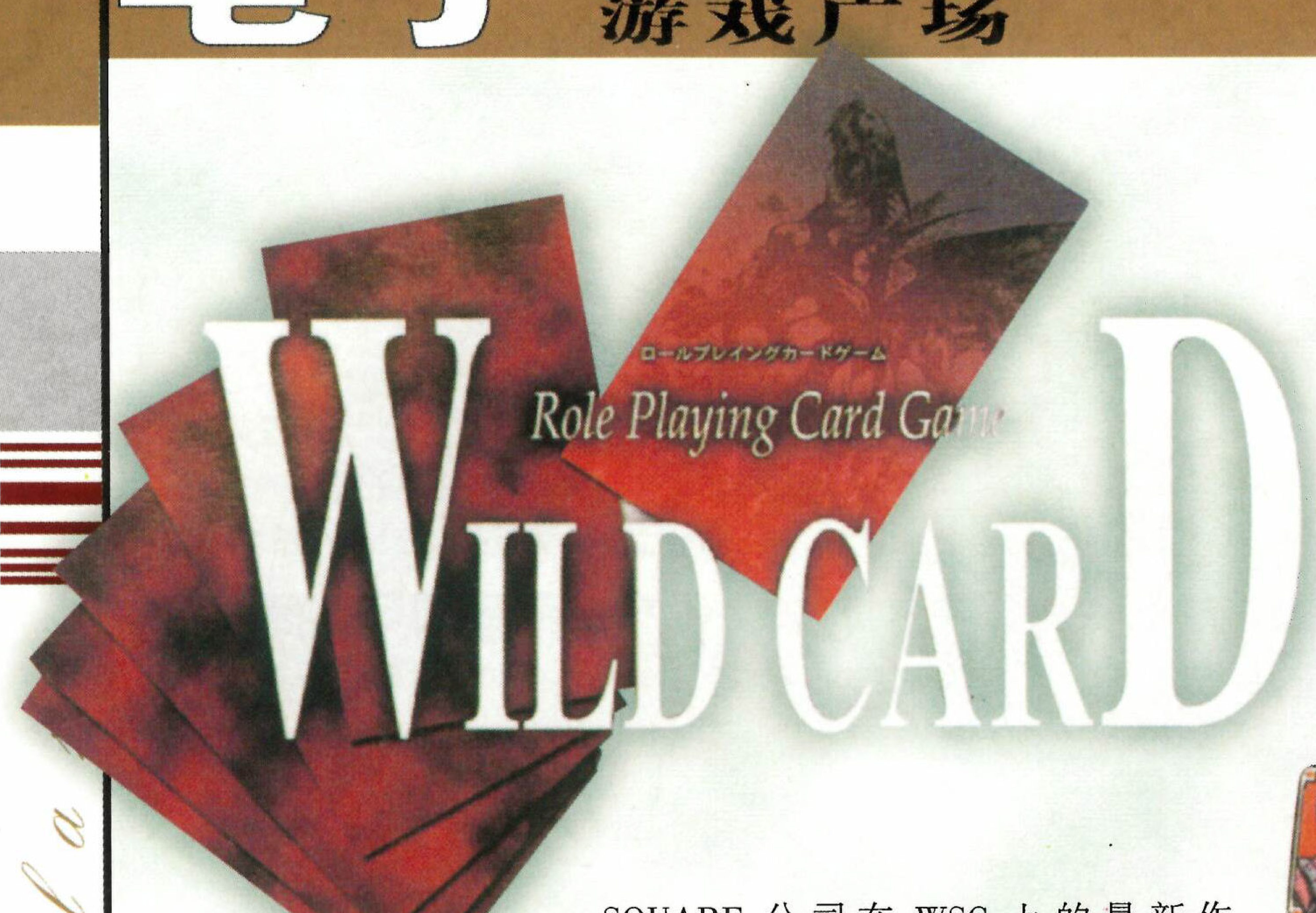


▼现代篇的主人公真道和阿尔盖利奇之间发生的故事的回想，充满了浪漫、温馨的感觉。



▼橘·莱依娜。橘爱的姐姐，遗迹发觉的责任者，对真道的事情非常了解。(声优:井上喜久子)



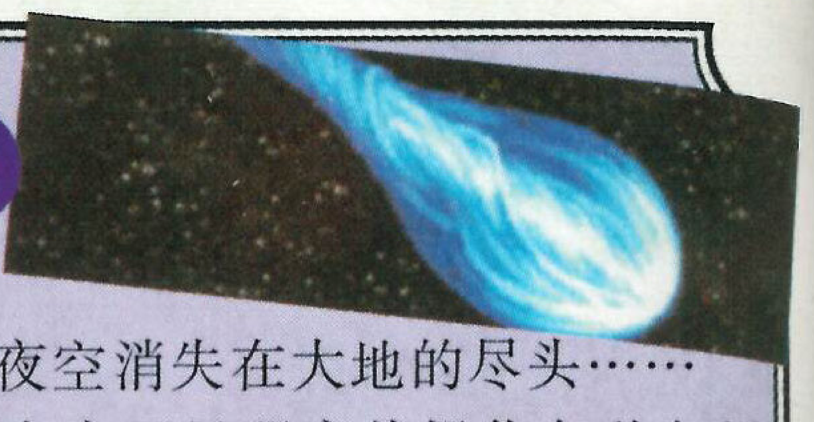


SQUARE 公司在 WSC 上的最新作：WILD CARD，使用卡片来进行游戏，全新感觉的 RPG。在这里为大家做一次特别的报道。

CLOUD 差点以为这次的新作介绍变成了 SQUARE 和 WSC 的专题了，接连有两个游戏都是由 SQUARE 制作的，不过本作还是有很多独到之处的。

机种：WSC	厂商：SQUARE	类型：RPG
媒体：卡带	发售日：3 月 29 日	价格：4300 日圆

主人公共有 20 人



一道比太阳光更加明亮的光束滑过漆黑的夜空消失在大地的尽头……为了探询这道迷之光的本来面目玩家将操作各种各样的角色向着不同的目的进发！！《WILD CARD》之中可以选择的游戏角色一共可以达到 20 人之多。玩家最先开始能够选择操作的角色只有 9 人，在满足了一定的条件之后可以选择的人数将会增加。玩家如果选择主人公以外的角色来进行游戏的话，那么在冒险的途中有些人会成为伙伴另外一些人则会成为敌人。你能够从中体会到选择形形色色主人公带来的乐趣！



组合不同的剧情卡片，制作属于自己的故事

这是 SQUARE 制作的一款另类的 RPG 游戏，包括主人公在内的所有登场角色、作为敌人的怪兽、武器以及魔法等等，所有一切均是以卡片的形式来表现的，所以游戏的名称定义为 WILD CARD。

在本作当中即使是剧情也是由卡片来表现的，玩家完全可以根据自己的喜好，从被封印的多姿多彩的事件以及谜题中选择出不同的剧情卡片来组合出只属于自己的故事。正因为这样即使是使用相同的角色来进行游戏的话，每次玩都可以体验到不尽相同的故事。

剧情卡片的获得有两种途径，其一是从 NPC 那里获得情报的同时得到，其二是在每次完成剧情之前就会有得到的可能。剧情发展的目的大致可以分为五种，只有极其个别的事件和谜题才有区别。这次 CLOUD 将从一百张以上的剧情卡片中挑选出 5 种介绍给大家！

收集足够的情报

组合各种各样的剧情



构建宏伟的故事



猎杀怪兽



在森林、洞窟、城市以及下水道居住着一些为害人间的怪兽，玩家所要完成的任务就是打倒怪兽。当遭遇到 BOSS 的时候会以红色的“ALERT！！”来表示，玩家们可以利用各式各样的攻击卡片来打倒 BOSS，之后任务即可完成。



BOSS 级怪兽登场！

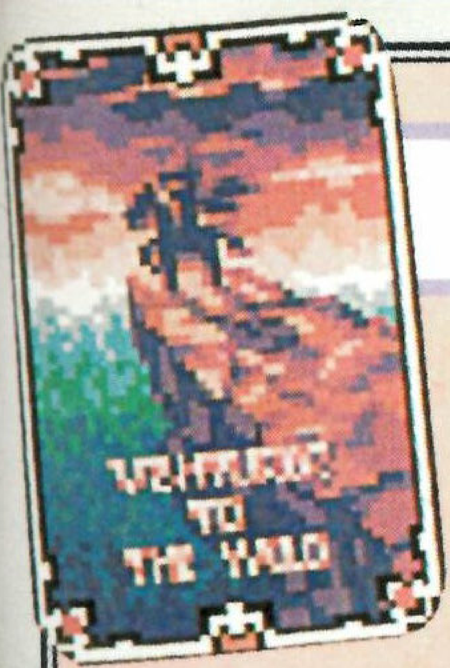
▼极寒的洞窟当中有三条去路，到底应该选择哪条进入呢？





▲道路被冰柱阻塞。像这样需要利用技能或魔法来清除障碍物的场合，在游戏中还有很多。

探 险



以发现特殊地形为目的的任务。在瀑布的里面隐藏有一个传说中的洞窟、不可思议的光束沼泽等奇幻的地形，你所要做的就是将它们找出来。探听诸如"边走边找废墟"、"渡过河流"等情报的来源，然后开辟道路即可发现隐藏的地点。



▼首先从街道中一个有战士风范的女子那里获得有关的情报，然后再向废墟行进。眼看就要到达光束沼泽了，而我们的任务也即将完成。









拯 救



任务是救出特定的人物。例如寻找行踪不明的王子，救出被怪兽关押的在监狱里的人物。打倒徘徊在监狱门口的怪兽，以最快的速度救出被囚禁的人物即可完成任务。

看见并救出了王子

▼▶得到了一个很明显的情报，犯人想要逃往地下。为了寻找失踪的王子，主角们不惜一切的要向深处进军。











▲在击退了挡路的怪兽之后，终于得以前进，发现了监狱。

探 索



任务是发现特殊的道具。玩家的目的就是发现并找出被封印的武器或是巨大的水晶石等等传说中的道具。埋藏这些宝物的场所事实上是变化多端的，你也许会在非常意想不到的场所找到这些道具。

▼▶最后的幻想。如果用英语来读的话……前方又发现了一座桥，但是真的要从桥上面过去吗……过桥之后果然出现了怪兽！





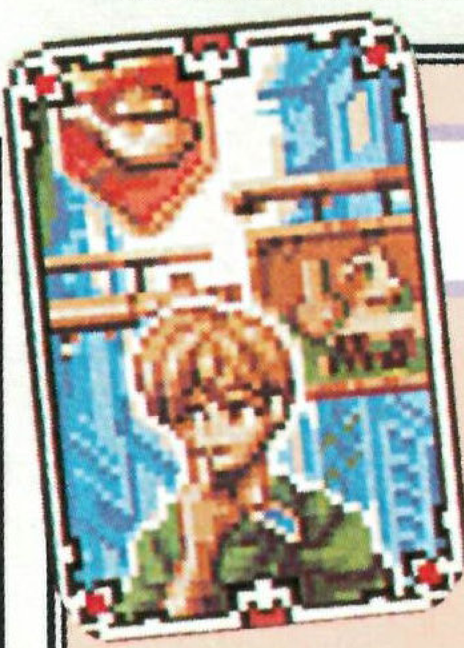




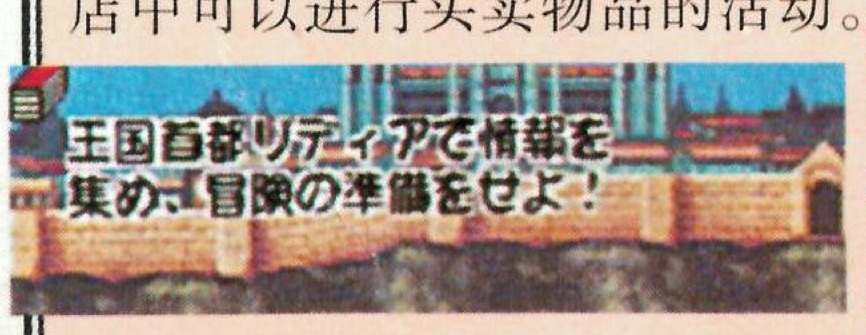


▲▶经过一番艰苦的战斗，终于发现了水晶石。

城内事件



一边在街道中收集情报，一边为今后的冒险做准备。可以找不同的NPC来谈话既有可能获得新的剧情卡片，也可以打探到重要情报。另外在酒馆中还有能加入的伙伴，在商店中可以进行买卖物品的活动。





▲▶街道中有着很多商店，可以用来整理装备。





▲▶在酒馆里与同伴会面，还可以见到稍微有些异样的人物。

▼◀基本要素：情报的收集要详细听取每个人的话。

得到了有用的情报





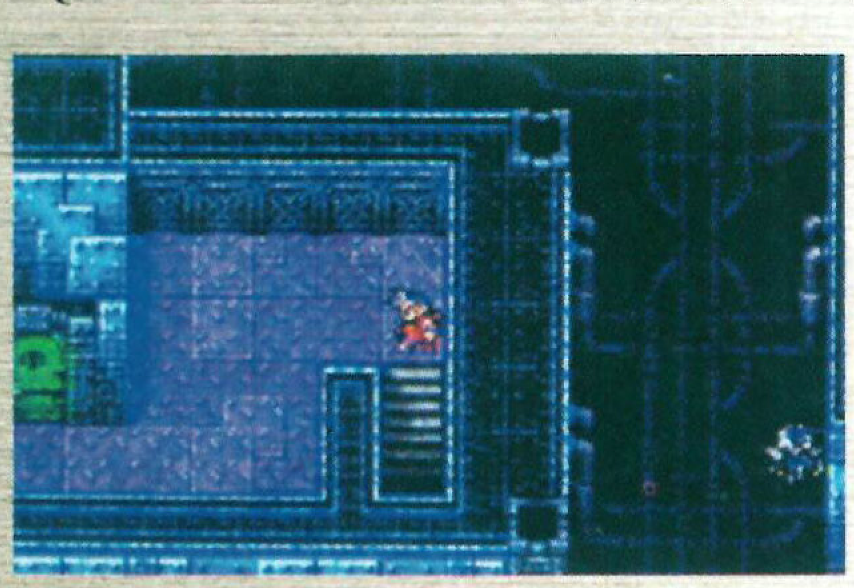
FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII



机种:WSC　厂商:SQUARE　类型:RPG
媒体:卡带　发售日:未定　价格:未定

接续 I 代的传说，II 代再次复活在 WONDER SWAN COLOR 之上！继去年 12 月份的《FF I》与彩色版 WS 同期发售之后,SQUARE 又公布了"FF"系列第二弹——《FF II》的一些详细资料。下面就请大家随着 CLOUD 的指引来看看到底 SQUARE 这次将带给我们怎样一个幻想的世界吧！！



FC 版的 II 代于 1988 年发售，前所未有的超高戏剧性以及崭新的游戏系统博得了无数玩家的好评。以当时 FC 的机能来说，这个游戏的出现不啻于一场革命，错综复杂的人物关系和剧情还有天野喜孝那充满前卫意识的人物设定，加上与众不同的系统——武器的熟练度，构成了一部精彩宏伟的传奇式 RPG。此次的 WSC 版将会拥有超越 FC 数百倍美丽的画面、更加容易上手的系统、诸多原创的内容以及旧有形式的更新。满载着大量新要素的本作马上就要展现其庐山真面目了！



画面精美程度大幅增强！

在历经 13 年后的 2001 年终于要复活的《FF II》，其硬件载体已经由 FAMICOM 转变为了 WONDER SWAN COLOR,这种变化最直接的体现就是画面的上质的飞跃,格外的细腻、多彩、绚丽。比起已发售的《FF I》有着更细致更精彩的表现。

在激烈的争斗中展开的"人类戏剧"！

登场的诸多角色当中，每个人都拥有自己独特的个性与性格。一面叙述各种各样的思想感情之间的冲突与融合，一面推动故事情节的发展，这就是所谓的"人类戏剧"，完全能够像戏剧一样来表现游戏的主题。主人公弗里奥尼尔(フリオニール)等人被卷入到侵略国家的激烈争斗当中，经历了人世间最痛苦的生离死别，在无尽的反复当中寻求自己生存的意义……

更加舒适轻松的独创的系统！

"成长系统"、"熟练度系统"、"词语记忆系统(ワードメモリーシステム)"等等独创的游戏系统，在《FF II》以后的各系列当中都没出现过相类似的，这次的 WSC 版又将大量采用这些独具魅力

FC 版与 WSC 版画面的大比较！

在下面的图中我们可以看到由于机能的提升所带来的画面上的变化，尽管 WSC 是液晶屏幕，依然可以感觉到那种震撼的效果！

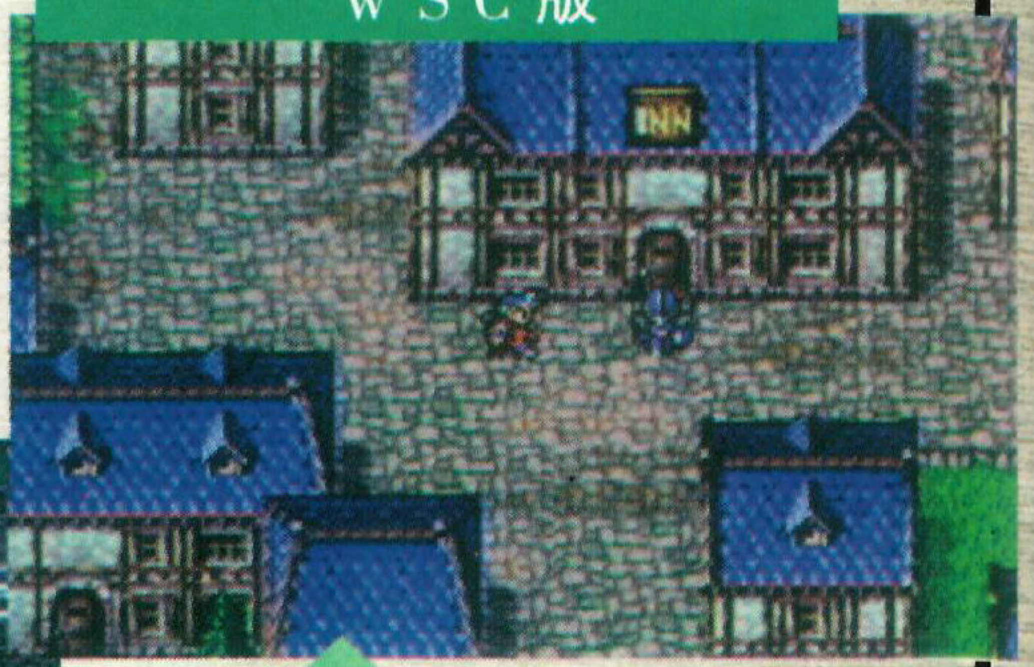
二者最大的不同之处在于，无论是在城镇中行走的画面，还是大地图的画面，再到战斗的画面 WSC 版均比 FC 版要漂亮的多，颜色也更加的鲜艳。尤为可贵的是战斗画面的背景也被细致的表现了出来。右下角那幅教堂中的画面更是美奂美伦，看到之后非常令 COLUD 感动。

FC 版



更新

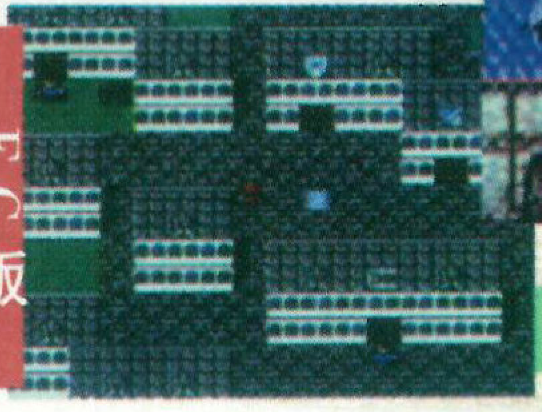
WSC 版



WSC 版



FC 版



更新

WSC 版



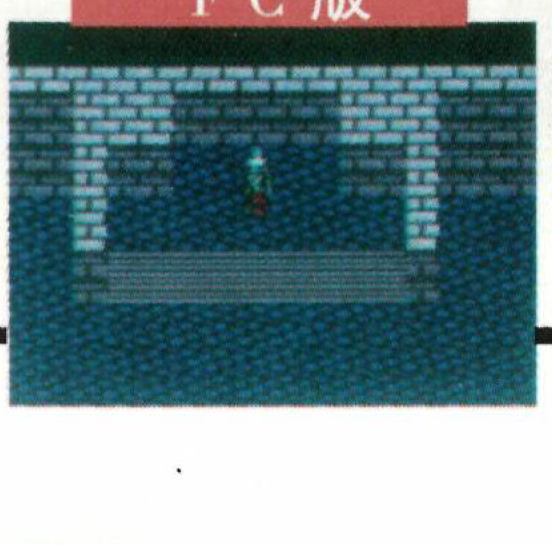
更新

FC 版



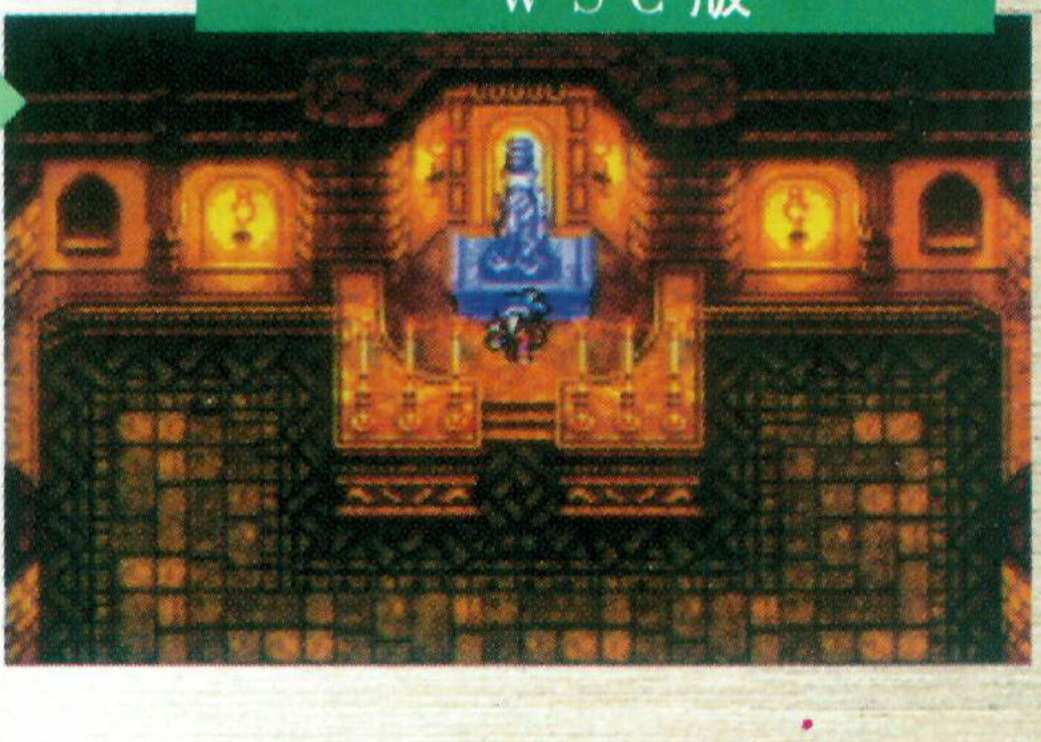
更新

FC 版



更新

WSC 版



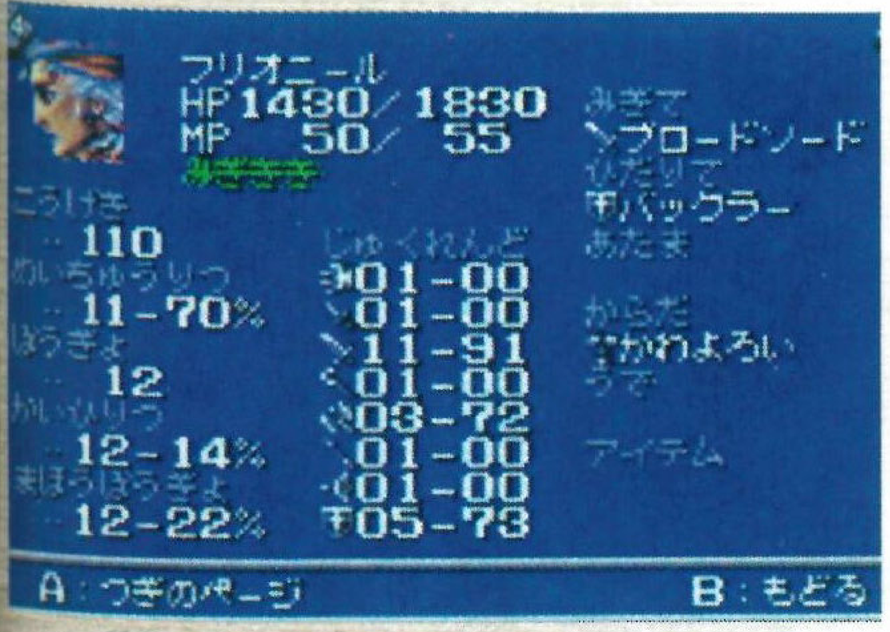
用来进行战斗不能回复的教堂

的系统。而且本作的系统将会做一些细微的调整，使其变得更加舒适、更加容易上手，现在即使是初次接触这个游戏的玩家也可以很轻松地进行游戏了！



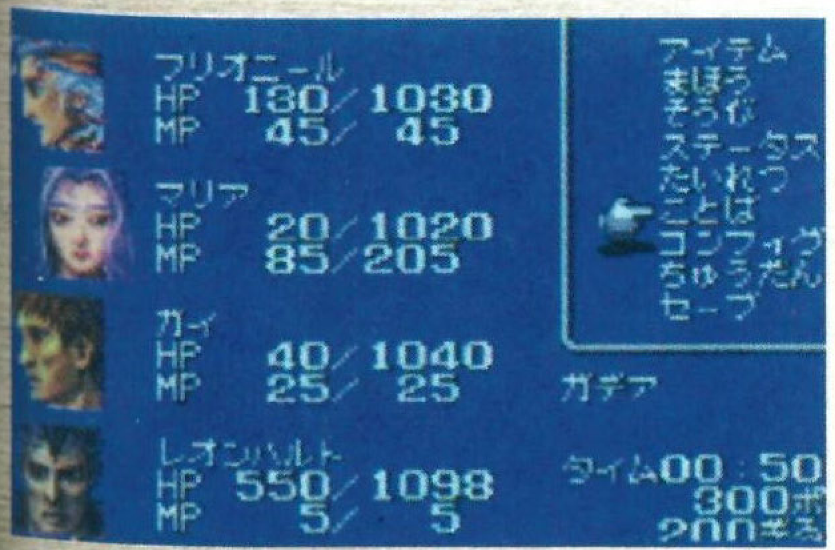
自由度颇高的“成长系统”

自有 RPG 以来，角色的成长始终脱离不开打倒敌人获得经验值、积累到一定程度的时候便会 LEVEL UP 从而提高角色能力的老套路。可是在《FF Ⅱ》世界中，角色的能力是由其在战斗中所采取的行动来决定的。例如如果多使用物理攻击就会向着战士的类型发展，同理如果多使用魔法的话，角色将会成为魔道士。玩家完全可以根据自己喜好的类型来培养自己心中的角色！！



武器魔法的“熟练度系统”

所谓“熟练度系统”即指角色们所使用武器、魔法的成长系统，以“熟练度”这个数值来表示。该武器或魔法被使用的次数越多，其等级也会随之而增长，武器或魔法的熟练度越高，战斗时带来的效果也就越明显，比如武器的攻击力会成倍地增加、魔法的攻击与影响也变得厉害起来。



记住对话的“词语记忆系统”

本游戏原创的新系统，是能够实现角色之间相互对话的一个划时代的崭新方案（只针对 WSC 而言）。能够把会话信息当中最重要的词语（ことば）记住（おぼえる），还可以就这些词语进行查询（たずねる）。活用这项系统的功能，可以得到很多你一时想不起的情报，从而帮助你快速地获得需要的情报来过关。



追加了更方便的机能！

从 WSC 版的系统菜单画面可以看出，本作中比 FC 版追加了很多的新指令。从熟练度系统开始，改良得更加方便的、更有效率的多彩的系统将带给我们非常多的游戏乐趣。



序　章　故　事

故事发生在遥远世界的彼端，持续到现在的永久的和平被打破了……帕拉梅基亚帝国的皇帝从魔界召唤出大量的魔物，想要藉此实现他征服世界的野心。与此同时，斐因王国之内成立了一支反乱军，由于受到帝国军的攻击，并且被攻陷了城池，反乱军不得不向边境的小镇阿尔迪亚（アルテア）撤退。在斐因王国成长的四个年轻人的亲人们都在帝国军的总攻击之中不幸被害，他们目前正从紧追不舍的敌人手中想方设法逃至安全的处所……



主要角色



弗里奥尼尔　フリオニール

自幼被莱昂哈尔特的双亲收养，和莱昂哈尔特、玛莉亚二人一起长大，情同手足。身世不明，在斐因（フィン）王国被帕拉梅基亚（パラメキア）帝国军袭击的战斗中失去了双亲，从而决定加入反乱军，走上向帝国复仇的旅途。

玛莉亚　マリア

莱昂哈尔特的妹妹，从小就对弗里奥尼尔有着兄长一般的仰慕。为了寻找行踪不明的哥哥莱昂哈尔特而参加了与帝国军战斗的刚毅坚强的女子。擅长使用弓箭的物理攻击以及魔法攻击。

盖依　ガイ

拥有锻炼得无比强壮的身体，号称“魔鬼筋肉男”，其力量不会输给任何一个人。不善与人沟通，令人难以想像的是和他巨大的身躯相反，有着木讷、憨厚、平易近人的性格。尽管如此却具有和动物进行思想交流的能力。

莱昂哈尔特　レオンハルト

玛莉亚的哥哥，是弗里奥尼尔的结义兄弟兼最亲密的朋友。双亲被帝国军杀害后，与伙伴四人为逃避敌人的追杀而到处奔逃，在某处的森林中突然遭遇到黑骑士的袭击，至今下落不明。拥有无人能敌的剑术，得到很多人的承认。

AFRAID GEAR ANOTHER

用你灵巧的双手创作出最强的机体并在格斗大会中胜出!!

机种:PS　厂商:OFFICE CREATE　类型:SLG
媒体:CD－ROM　发售日:6月7日

公元2100年，在世界上流行着使用人形机械M.E.C.来进行格斗的比赛。为了获得金钱和名誉，世界上参加这种比赛的人越来越多，玩家就是众多操作者中的一名。游戏的目的是要在像斗技场一样的舞台上按照规则去夺得比赛的最高荣誉。每次战斗胜利之后玩者都可以得到一定数量的奖金，这些奖金将被用来进行机体的强化，并准备投入下一次的战斗。而对手的机体也是在不断的POWER UP，比赛中弥漫着紧张的空气，稍不小心就会前功尽弃，比赛就跟战斗一样全力以赴才能有胜利的机会。



▲战斗采用的是自动输入指令的方式，实时3D画面表现出极大的迫力。

本次虽然比前作强化了很多，但实际上游戏的核心还是FANS们十分熟悉的。在这里，CLOUD将为大家介绍一下本作当中极具代表性的变更点。由于这次的强化版当中变化的重点放在了“更加容易地进行游戏”之上，所以对于那些觉得前作有“一点点难”的玩家来说可以轻松许多了!

●指导的追加

新加入了对于操作方法和改造机体等事项的指导说明模式，初学者也可轻松上手!

●零部件的追加

追加了关于期望值很高的“四脚”型机体的脚部零部件，还有超过40种以上的武器!



●参数的调节

可以完全见到M.E.C.具有的能力参数，并且根据自己的感觉来进行调节及再构成。

●“BAR”的强化

BAR的主要作用是在其中和别人谈话，从而获得委托的任务，也可以进行零部件之间的交换。

游戏在三大部分之间展开!

机体的改造

创造属于自己的M.E.C.

本游戏最大的乐趣就在于对M.E.C.的改造，一边测试得到的机体零部件，一边调整机体为下次战斗做准备……所有这些都可以在修理车间内实现，若有什么不足之处也可马上发现并及时改进。另外，在过去只能使用自己制作的机体来进行模拟作战，现在则不同了，有可能发现机体的一些极细微的缺点。

CHECK POINT



强化机体的零部件均可以在街道上的商店内买到(可能从右边的地图画面移动)。除此之外，本作当中还存在有能够进行稀有物品交易的暗之商人，会在特定的情况下突然乱入，比如购买的商品送到时也许会有交易方面的麻烦发生，此时暗之商人就会趁乱登场!玩家可以按自己的爱好来选择想要的道具!!



战斗



在战斗中获胜是作为战士的全部意志!

参加格斗大会，与其他的战士进行面对面的战斗。比赛的场地分为两种，有必须遵从大会所有规则的“体育场”，也有什么规则都不用理会的“竞技场”。“体育场模式”是以3个阶段的循环赛的形式来决定胜负；相比较之下“竞技场模式”则自由很多，可以使用不同种类的机体和无限的燃料与敌人进行1对1格斗的“死亡模式”!



地图移动



收集有关零部件的情报!

在游戏进入到这个阶段时，玩家能够自由地在街道上各种各样的设施当中收集情报。特别是在“BAR”里，不但可以得到稀有物品的情报，还有机会参加非正式的比赛，什么样的事都会发生!!

►在街道之中存在的设施异常充实，光是前面所提到的商店就有好几种。在酒吧间内若遇到非正式比赛的话，就靠自信来分出胜负吧。



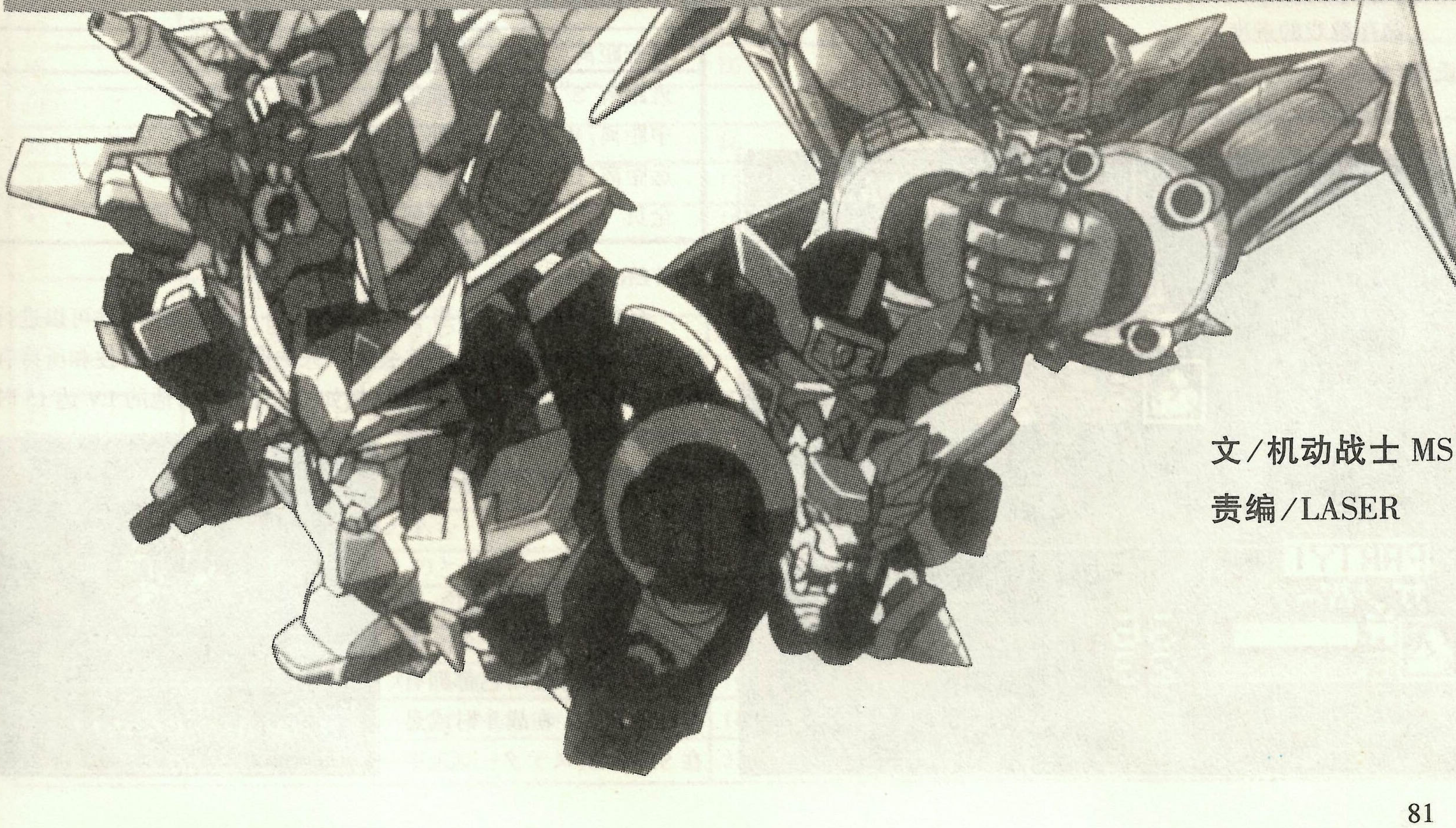
ブレイブサーガ BRAVE SAGA 新章 アスタリア



BRAVE SAGA～新章 阿斯塔利亚

机种:GBC	厂商:TAKARA	类型:RPG	媒体:卡带
发售日:2001年1月25日		价格:4800日圆	

勇气传说完全攻略
新型机器人类 RPG



文/机动战士 MS

责编/LASER

驾驶着巨大的机械人，为世界的和平于邪恶不停的抗争，这可能是每个男孩子小时候的梦想吧。虽然在现实生活中这个梦想是不可能实现的了，但是，还好，我们还有游戏。在游戏的世界里，我们可以让小时候的梦想重圆。2000年，PS上就曾推出过以《勇者系列》为主要内容的机械人SLG游戏《BRAVE SAGA》，相信大家一定留下了很深刻的印象。现在TAKARA终于在GB上推出了最新一代的《BRAVE SAGA》，不论你之前有没有玩过这个系列，你都不应该错过精彩的本作。游戏将SLG的形式改成了RPG，使游戏无论从内容还是形式上都变得更加丰富。现在laser从游戏的战斗系统开始，一点点将GB版的《BRAVE SAGA》所有要素来一个详尽的介绍，为的就是能够让喜爱本作的朋友们更加容易的上手，更深刻地了解游戏的内涵，以更短的时间通关！Are you ready? let's go！！

指令解说

STATUS(ステタース)

在此可观看角色的各种能力。在地图画面时，还会多出“PARTY(パーティー)”和“角色(キャラ)”两个选项。

修理(メンテナンス)

这指令只能在地图画面中看到，用来回复HP和EP。在这里可选择“回复(かいふく)”和“装备(そうび)”的指令，在回复的选项下，还可以选择“全体(ぜんたい)”或“个别(こべつ)”，需要消耗CP。在“装备”选项下可以为各角色装备各种ITEM。

TIEM(アイテム)

在此选项下来使用消费道具，如回复HP的道具。

编成(へんせい)

在此选项下来组织队伍。其中分为登录队员在队伍中的“登录(とうろく)”、排列队员的“排列(ならびかえ)”和退出队伍的“退出(はずす)”三个指令。

开发(かひはつ)

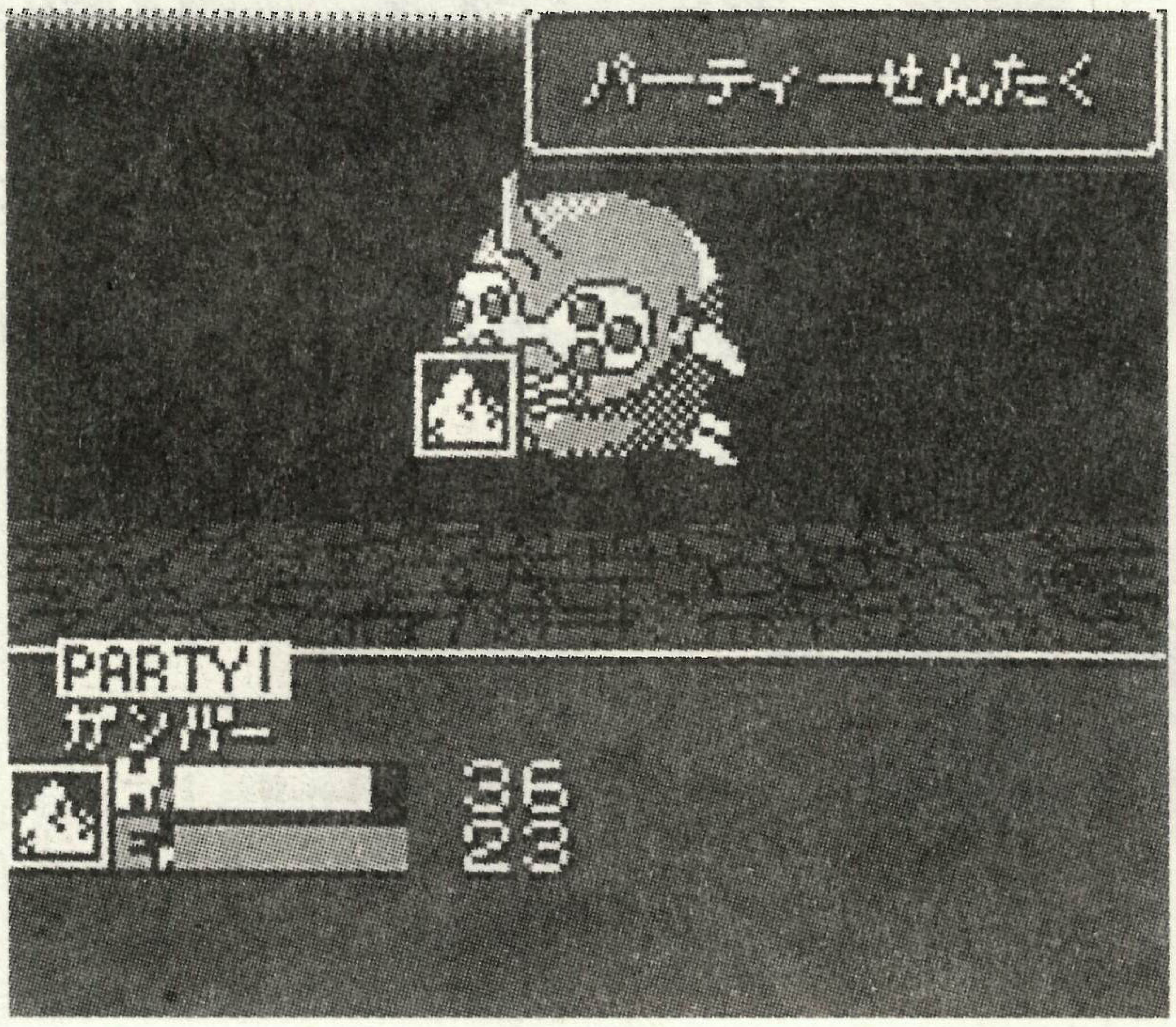
这是与同伴交谈的指令，当不知道该如何再往下发展剧情的时候，在这里会有所帮助。

存档(セーブ)

储存游戏的进度。

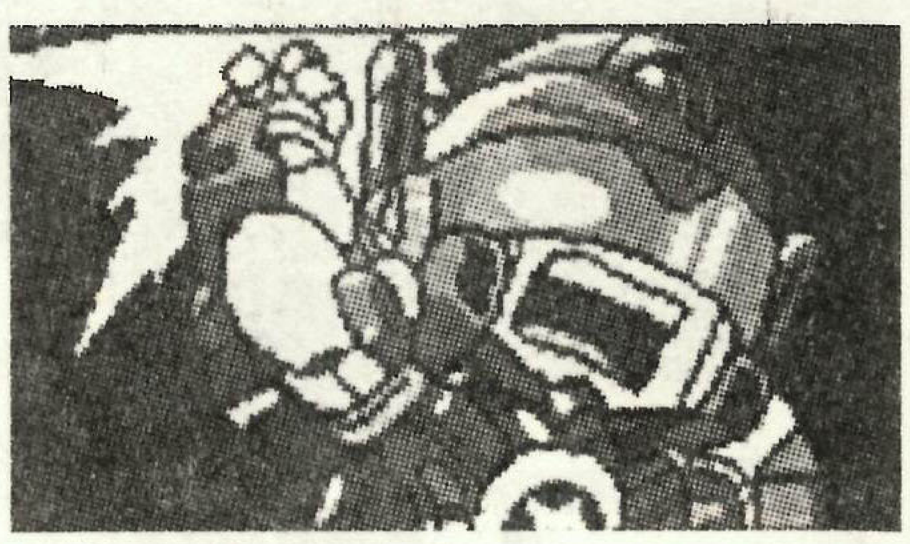
设定(せってい)

是用来设定各种游戏中的设定，如文字的表达速度等。



战斗系统

队伍



游戏的初期，玩家最多可以携带两个队伍(PARTY)进入迷宫，每个队伍最多只能容纳四名角色。在最开始时由于人少，当然不会发生组织队伍的问题，但到了游戏的中后段，加入的同伴多了以后，你就需要在“登录(とうろく)指令中进行组织队伍了。

战斗方式

在进行战斗的时候，，用十字键的左右来选择派哪一支队伍参加战斗，用A键来确定(拥有两个队伍的话，指示栏的上方就会出现“PARTY－1”的字样)，这样可以训练不同队伍的能力。当角色受到攻击的时候，他所独有的GUTS(ガッツ)技能量槽就会慢慢增长，当他储满之后就可以使出强劲的GUTS(ガッツ)技啦！！在我方体力不支或敌人过于强大的时候，也可以选择“防卫(ほうぎょ)”或“逃走(にげる)”的指令，免得一失足成千古恨，GAME OVER了可不是什么好玩的。:)

SKILL

在游戏中的每位角色都拥有一些特定的“SKILL(技能)”，如果想了解这些“SKILL”的具体情况，可以在STATUS(ステタース)中，按下便可以清楚地看到，这些“SKILL”是在LV U时P或装备“SKILL ITEM”中学会的。由于每位角色所拥有的“SKILL”都有不同的功能，所以在编队时要善加选择。在战斗中选用“特技(とくしゅ)”使用“SKILL”，需要消耗EP。

攻击技

由于战斗的大多是大小功能不尽相同的机械人，所以在战斗时所使出的攻击技均各有不同，但是有一点要留意，就是在攻击技名前，均有一个英文代号，分别是“S”、“M”、“L”、和“A”，这代表攻击距离，详情可参考下表。另外、也有一些不能使用攻击技，那是因为要发动那些攻击技需要装备特定的“SKILL ITEM”以及扣去EP才能使用。

攻击距离	攻击位置	攻击目标
近距离“S”	前卫	前卫
中距离“M”	前卫/后卫	前卫/后卫
远距离“L”	后卫	后卫
全员“A”	任何位置	任何目标

POWER UP

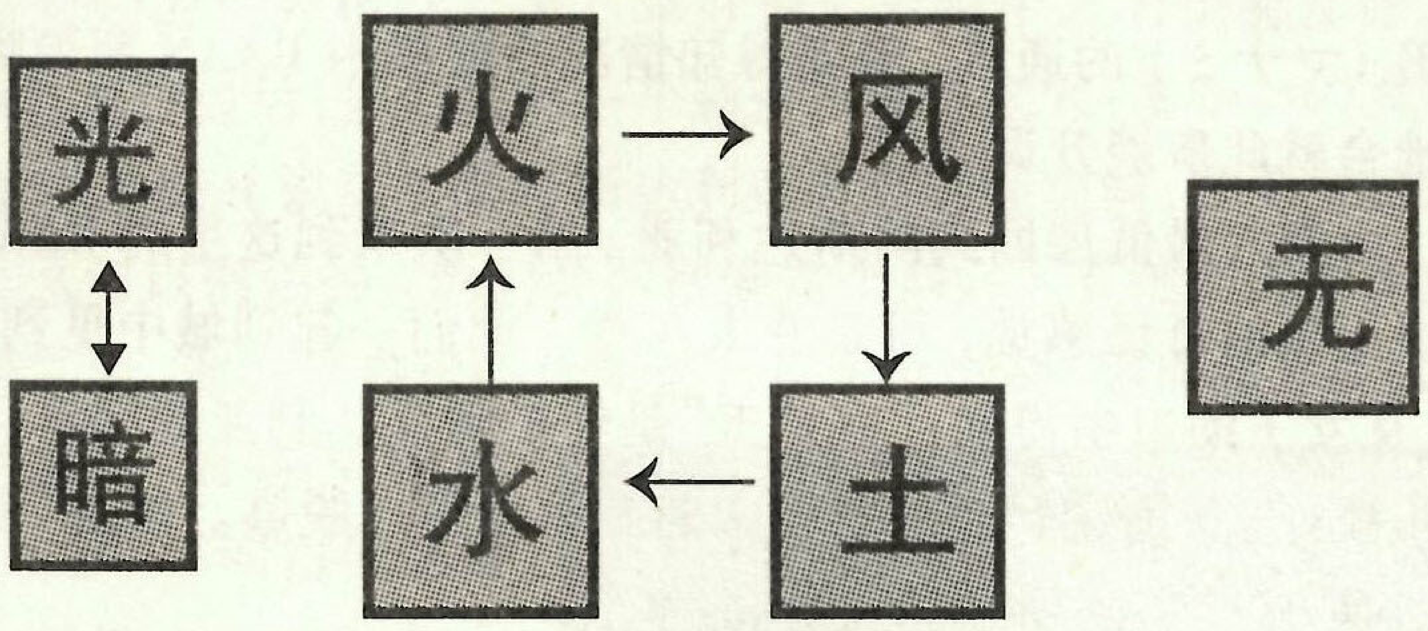
有些特定的角色，当LEVEL提升到一定程度时，就可以进行POWER UP，这时不但机体会有很大的改变，连攻击技和所持有的“SKILL”较以前都有所不同，例如GUNBER，当他的LV达15时就会变成GUNBER－01，威力和提升之前相比有较大幅度的提升。

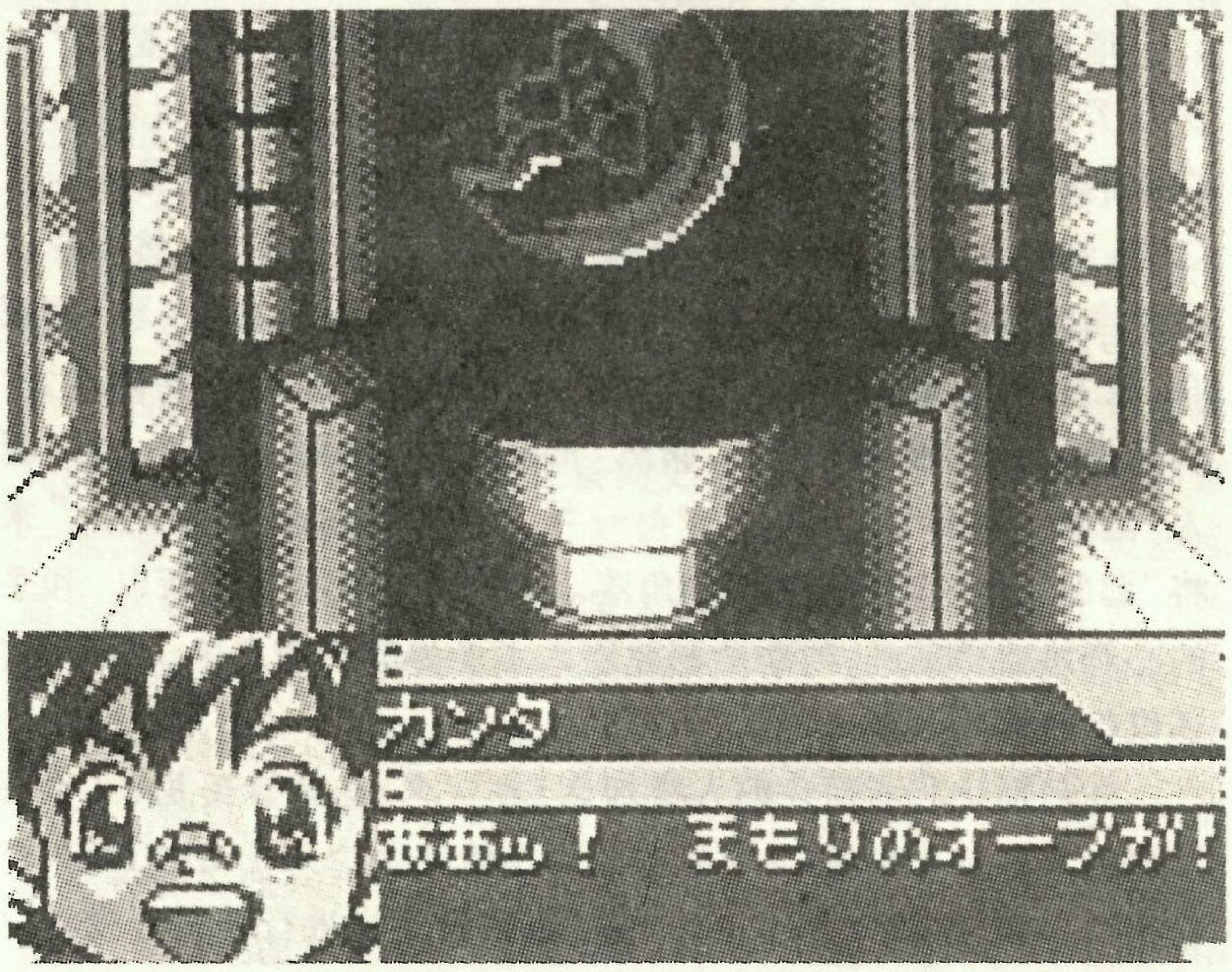


属性

作为RPG里的角色，本作中引入了“属性”这一系统。游戏中每位角色都拥有自己的属性，在战斗时或是在STATUS(ステタース)中

都可以看到，共有七种属性，分别是火、水、风、土、光、暗及无，它们的功效互相克制，了解自己和敌人的属性，队在战斗中取得优势十分重要。详情可参考下表：





全剧情攻略！！

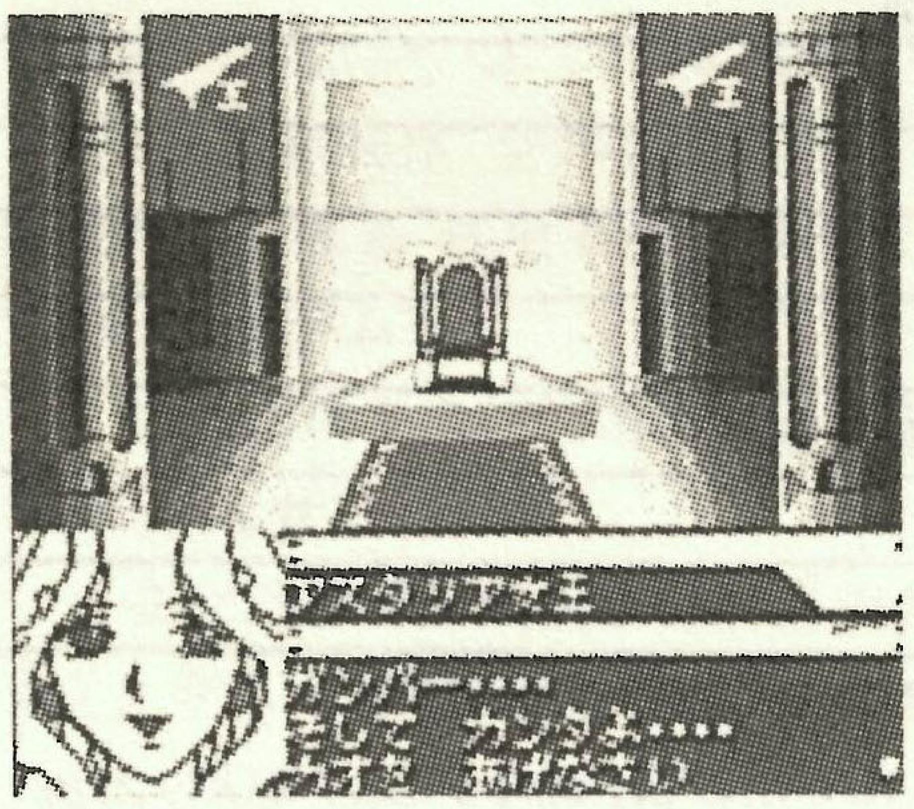
大家做好准备，和 laser 一起进入《BRAVE SAGA》精彩无比的世界中吧！！

流程

次序	迷宫名	层数	加入同伴
1	勇者之洞(勇者のどうくっ)	4	BAAN
2	学问之洞(まなびのどうくつ)	6	–
3	钟乳洞(しょうにゅうどう)	7	僚/征士
4	魔界之穴(まかいのあな)	8	雷神王/伏魔金刚
5	古之森(いにしえのもり)	6	影丸/阳炎
6	大地之洞(だいちのほこら)	8	泰丹
7	希望之神殿(きぼうのしんでん)	8	–
8	希望之神殿(きぼうのしんでん)	8	SPLARION
9	天空之塔(てんくうのとう)	9	火鸟勇太郎/EXKAISER
10	电脑之地下道(でんのうのちかどう)	11	加尔
11	奥斯多拉岛(オウストラルトウ)	11	巨神哥古
12	菲古之林海(フィグのじゅかい)	1	DAG－FIRE/BUILD TIGER/DECKERD/SUPER LINER DAGWON/SHADOW DAGWON
13	基鲁夫之寨(ケルブのとりで)	13	多拉/斯柏尼昂
14	SOUL JUNGLE(ソウルジュングル)	13	SCAPE DOG
15	拉比鲁湖(ラビールのみずうみ)	16	水倦侠
16	古拉捷火山(クラジのかこう)	17	伸/秀
17	依加遗迹(イヒカのいせき)	16	海
18	保鲁利高原(ボルネこうげん)	16	太阳之牙ダグラム
19	艾尔娜大穴(アイラのおおあな)	1	ZETTER
20	阿鲁比达海岸(アルビェタかいがん)	16	超龙神/GAOGAIGA
21	MAZIKA 之森(マジヵのもり)	16	艾班查/加利亚
22	光之塔(ひかりのとう)	16	风飘侠/地隐侠
23	太古之山(たいこのイワヤマ)	16	哥修罗
24	加斯巴鲁岛(ガスバルどう)	1	–
25	双头之洞(そうとうのどうくっ)	21	MAGNA/FLASH/ULTRA LAKER
26	菲克树海(フィグのじゅかい)	21	保卫先锋/TRY BOMBER/CAPTAIN SHARK
27	比鲁特雪地(ビルドせっげん)	21	威霸地龙/GOD MAX
28	索鲁迪尔(ソウルテイル)	22	THUNDER DAGWON/GUARDION/五型战士
29	正义神殿(正义のしんでん)	31	SHIZUMA/VARION
30	魔界之穴(まかいのあな)	11	大帝王
31	天空之塔(てんくうのとう)	21	雷神王归队
32	MAZIKA 之森(マジカのもり)	21	七重变形体/伏魔金刚归队
33	太古之山(たいこのイワヤマ)	21	黑加尔/哥修罗归队
34	加斯柏鲁群岛(ガスバル岛)	19	DINO GAIST/沙娜娜/GUILDION
35	阿鲁比达海岸(アルビエタかいがん)	16	–
36	正义神殿(正义のしんでん)	32	–

很久以前，在人和机械人共存的理想世界阿斯达利亚（アスタリア）上，吹送着和平的气息，所有的人们都感到平和与满足，在他们的字典里没有“争吵”和“仇恨”这样的字语。无论是人与人之间；还是人与机械人之间，都像一家人一样和平共处。然而在这个纯净的世界上，并非没有“邪恶”的存在，只是所有“邪恶”都藏在“魔人”的心里。经过时间无情的洗礼，人们的心开始渐渐改变，一名少年和机械人在一个“偶然”的机会下，唤醒了这唯一的“魔人”迪姆·扎基（デモン·ジャーキン），他以吞食“正义之力”来将“邪恶”的力量散发到各个角落。人们开始变得不知所以，和平的心开始变得狂乱，阿斯达利亚陷入了无尽的恐怖之中。然而，这还仅仅是开始……

在阿斯达利亚居住的人类加达（カンタ）与妹妹美儿（メイ）；和机械人好友 FISER（ファザー）以及他的两个儿子 GUNBER（ガンバー）、ZETER（ゼッター）一起，和往常一样进行他们喜爱的户外运动——打棒球，GUNBER 一记漂亮的全垒打，结果远远飞走的棒球却将放置在神秘地点的“守护玉（まもりのォーブ）”给打破了。解开了封印，全世界唯一存在的魔人迪姆·扎基从守护玉中现露了他狰狞的面孔，自称是整个世界的支配者，要用黑暗来统治整个世界。魔人小试身手，就将 FISER 打伤，还把 ZETER 和美儿捉去。力量强得令 GUNBER 和加达无从反抗。魔人宣称，他将会在这个阿斯达利亚内建起来一座迷宫，并且在迷宫里面等待加达的来临。加达为了能救回自己妹妹，开始踏上自己的征程。



虽然闯下了大祸，GUNBER 和加达还是不得不为打破“守护玉”的事回到城内向女王请罪。然而女王并没有因此而责备二人，说这是由于自己疏于看护“守护玉”而最终形成的恶果。她已派 FISER 联络宇宙警察，相信就会前来这儿会合，一起打败入侵阿斯达利亚的魔人。但是光凭现在的实力，还不能派人前往迪妈所盘踞的迷宫中去，心急如焚的加达与 GUNBER，落入魔掌的的亲人们不容许他们再多等一分钟，他们决定立刻亲自前往迷宫。阻止是没有用的，女王见二人十分坚决，也很佩服他们的勇气和决心。但是二人的年纪毕竟还是太年轻，战斗经验很不是很足，于是女王吩咐他们先到城附近的勇者之洞（勇者のどうくつ）历练一下，希望他们能于战前稍作训练，也许还会有新同伴的加入。虽然救人的心情十分迫切，GUNBER 和加达还是答应了这个目前看来最好的办法。

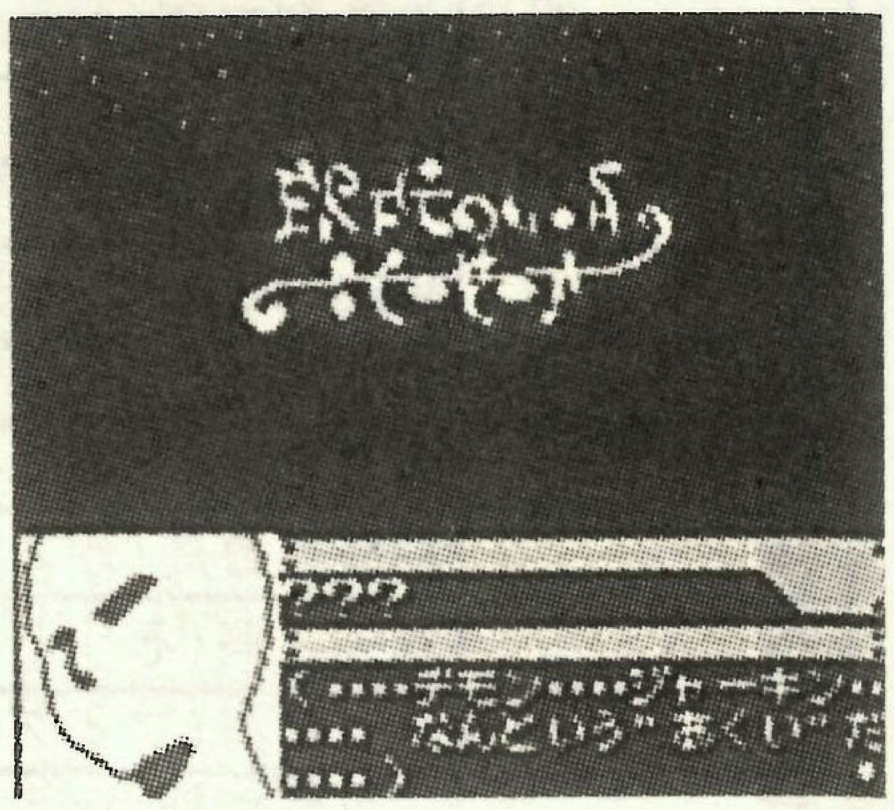
二人返回家先作出发的准备，然后再去 FISER 那里报告。FISER 十分担心二人的安危，祝福他们一定要小心，临行前把通讯用的道具“COMMANDANT（コマンダー）”交给加达，在紧急的时候作联络之用。出城来到勇者之洞，在进去的时候忽然收到了从女王那里来的信号，被告知这个洞穴的深处连接着异次元空间，而且时间轴十分不稳定。在找到同伴的同时，要在第一时间内离开洞穴，免得不小心迷失于异次元空间之中。心有余悸的加达等人在洞穴里展开了仔细的搜索，在到达第 4 层时，加达忽然发现这里是一个十分诡异的地方，就连 GUNBER 在此看来都变得十分弱小。正当他们担心会遇上敌袭之际，遇上了圣勇者 BAAN（バーン）和瞬兵（シュンペイ）。GUNBER 自我介绍后，把有关魔人的事说出，希望二人能帮助他们一起打倒魔人。瞬兵见二人冒险进入勇者之洞，勇气可嘉，便决定加入他们的行列，一起前往阿这利亚去。众人结伴同行，再次返回勇者之洞，在沿途中，瞬兵收到姐姐爱美（マナミ）的通讯，爱美得知情况后便嘱咐 BAAN 照顾瞬兵，而她会就此事展开调查。

由洞穴最低层回到阿斯达利亚。第一次来到这里的 BAAN 有种说不出的奇怪感觉，可是并太在意。他们一起到城中见到了女王，从女王的口中得知：“守护玉”是守护阿斯达利亚的结界，现在封印被打破，远古时期被封其中的魔人也得以脱逃。他是“邪恶”的结晶，威胁着阿斯达利亚的和平。

在这个时候魔人迪姆突然出现在众人面前，他再次强调自己会在迷宫等待众人，还催促各人快到迷宫找他。他的举动令 BAAN 感到奇怪，既然他现在就拥有如此之强的实力，为什么开始的时候不立即达成自己的目的？还把打倒自己的机会送给敌人？当 BAAN 向魔人提出心中的疑问时，却得不到任何的回答，像出现的时候一样，魔人又消失在空气中。女王猜测他这样做的目的是在寻找“正义之力”。虽然知道他有着更大的阴谋，但像这样的话也是无法把美儿和 ZETER 救出，因此只好依照他的说话做。令加达和瞬兵担心的是，由于阿斯达利亚的世界与他们不同，在战斗时不能直接叫出“GAAN DASHER（ガーンダッシャー）”来合体。虽然战斗力不会太强，但仍能够参加战斗。为了取得新的情报，加达和瞬兵先回到 FISER 处，从他那里知道了迷宫的地点——“学问之洞（まなひのどうくつ）”，一行人便立即向那儿出发。

与此同时，在遥远的宇宙，安多拉（???）感觉到一股邪恶的气息，原来来自五次元的比奴些（ベルセブ）来到这个三次元世界的宇宙，并打算使用“艾古魔球（アークダーマ）”向地球攻击，安多拉立即找到地球的少年协且，希望能阻止他。”

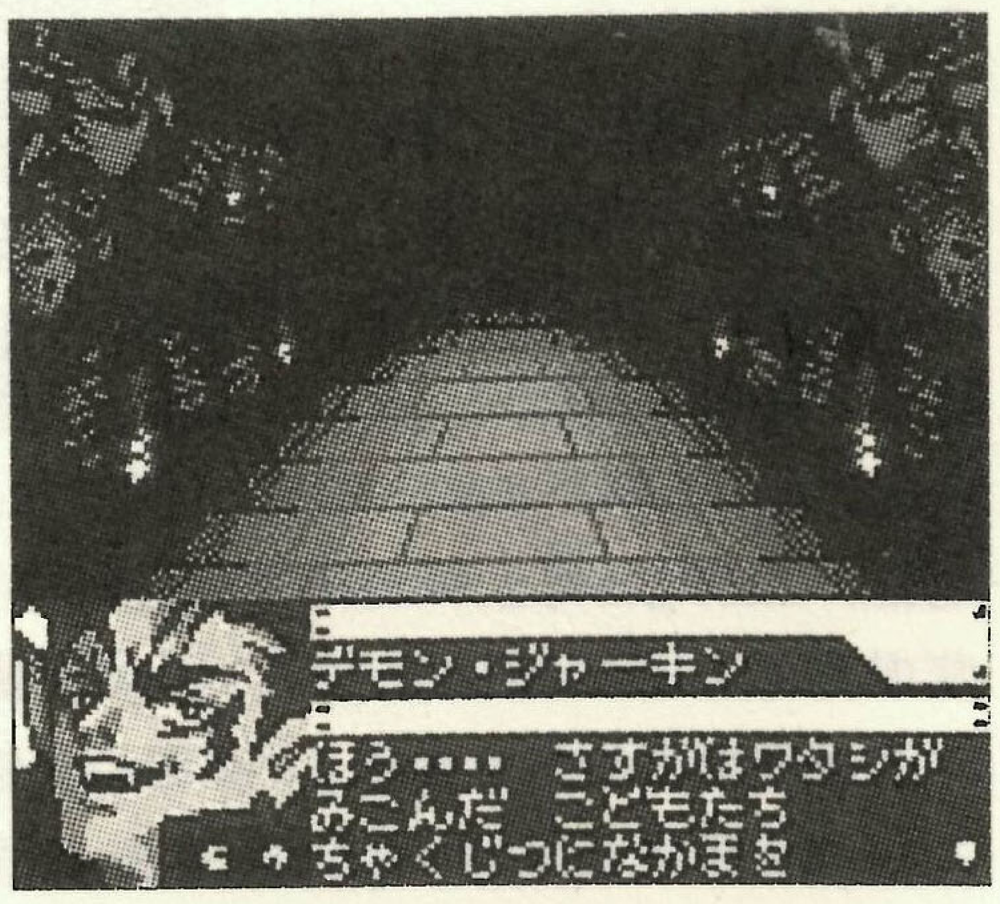
在学问之洞的第 6 层，一间小学校出现在瞬兵的眼前，一时间他以为这儿就是地球，突然看见从学校来的学生阿仁（ジン），正驾驶着雷神王（ライジンオ一在与敌人进行激烈的战斗，可是阿勉（つとむ）发觉那不是他们所熟识的邪恶兽，因此情况相当危急，再这样下去学校就会被毁。眼前见到阿仁有危险，加达决定上前协助，一番战斗后把敌人打退，驾驶员之一的飞鸟（アスカ）前来向他们道谢。在交谈中才知道这儿并不是瞬兵熟识的地球。BAAN 知道次元已经开始混乱起来，即是说这儿是没有瞬兵的存在的地球。就在他们向阿仁解释前来的目的之时，收到 FISER 的通讯，原来在阿斯达利亚中出现了一个新的次元，相信是魔人所做，没有办法，加达与 GUNBER 只好立即回阿斯达利亚去。



回到家的 GUNBER，从父亲口中得知魔人把洞穴变成钟乳洞（しょうにゅうどう），虽然他本人并没有出现，但是明显出自他的手笔。这使加达燃起了怒火，二话没说，立即前往。他们来到第 7 层时发现两个穿着铠甲的战士，穿上红色的恐怖甲的辽（リョウ），似乎正在呼叫同伴征士（セイジ），从情况中得知另一位穿上绿的铠甲的兰沙（ナアザ）与辽为敌，不久征士被辽呼醒过来，还与辽并肩做战，GUNBER 见到这情形亦决定加入战斗行列，把恶党兰沙打倒后加达向辽打听有关魔人的情报，可是他们全不知

情，不过征士却感到这事可能与艾拉哥（アラゴ）有关，于是决定与加达一起，并顺道找寻余下的三位同伴。

初次来到阿斯达利亚的辽，觉得这个世界十分不可思议，因为与他们的世界相差太大，幸好他们的铠甲之力仍能发挥。向FISER报告过后，他们来到一个新迷宫魔界之穴（まかいのあな），根据GUNBER说这个是阿斯达利亚有名的怪物洞，在勇者面前没有什么可以惧怕的，她们开始搜索这个洞穴。在他们进入洞内搜索的同时，魔人见自己的计划进行得十分顺利，因而感到高兴，可是其唯一的待从柏捷（バッツ）不明白他的做法，眼见GUNBER集合了同伴开始强大起来，却不能加以阻止，还要让他们继续下去，然而只有魔人自己心里知道，这才是他的目的。



很快加达等人来到最地下的第8层，在这里他们再次遇上阿仁的雷神王，还看见他们与邪恶默进行战斗。可是阿仁的对手却不是他所认识的比奴些，而是从魔界来的魔界兽，虽然伏魔金刚（ガンバルガー）的虎太郎（コタロウ）前来协助，但是还敌不过这些强大的魔界兽。GUNBER他们见此情形，立即加入战斗行列。把魔界兽打倒倒后加达把次元混乱一事告诉阿仁等人，他们才明白到为何对手并不是邪恶兽的原因。雷神王和伏魔金刚分别成为了同伴之后，他们如常回FISER处报告，怎料到一只名叫ZERO ONE（ゼロ1）的机械狗正欢迎GUNBER平安回来，原来那是FISER的杰作，经过他的改装，它能在战斗时协助GUNBER，在冒险中又得到强力的伙伴啦！

根据FISER的调查，下一个的迷宫已得到了确切的地点，它位于阿斯达利亚东部的古之森（いにしえのもり）。他们离开了中心部向东部进发，不久就找到古之森的位置。在森林搜索的加达等人，于第6层看见影丸（シャドウ丸），他正为阳炎（カゲロウ）的事而正在和柏捷进行争持，GUNBER见情况不对劲立即上前协助，并把受探制的阳炎打倒，柏捷见情况不利便逃之夭夭，由于阳炎是影丸的试作型，如同兄弟，所以影丸决定带同受伤的阳炎一同加入GUNBER行列，对付魔人。事情结束后可以把阳炎交给FISR修理。

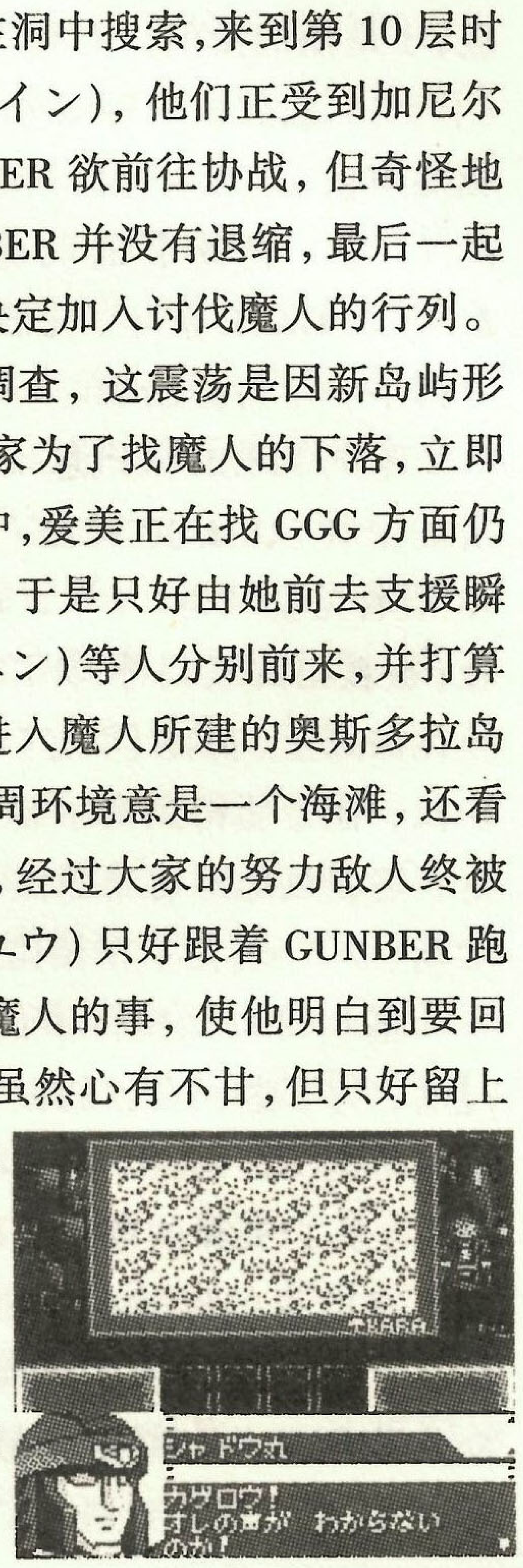
FISER再次找到新迷宫位置，于是加达便依照指示前往，而今次的迷宫竟是著名的大地之祠（だいちのほこら），那儿原本是用来祭神的地方，想不到如今却变成可怕的迷宫。加达对魔人的所作所为感到无比的愤怒。他们来到第8层时，看见星史（セイジ）和泰丹（ダ・ガーン）战斗，泰丹似乎有点体力不力，经过GUNBER的协助，勒多佳斯度（レッドガイスト）不敌倒地，星史随之加入冒险的队伍。大家一起到加达的家里商讨有关魔人的事情。从种种事件来看，大猜到阿斯达利亚与地球有些关连，而且不有少恶党已成为魔人的手下。为了阻止他，大家决定把他所建立的迷宫内之"ZYAKINGATE"破坏。

接下来的迷宫，同样是位于阿斯达利亚东部，这个名为希望之神殿（きぼうのしんでん）的迷宫，现在似乎已经成了绝望的魔窟。在内搜索的GUNBER等人于地下8层，发现倒地的GUILDION（ギルディオン），从他的样子来看似乎有点不对劲，就在GUNBER上前扶起他时，他突然向GUNBER发动了袭击，因此双方战斗起来，幸好对方只得一人，很容易便取得胜利。之后BUNBER把ZYAKIN GATE破坏，不让其他恐党进人阿斯达利亚。

在加达家的瞬兵感到好友洋（ヒロ）和SPLARION（スペリオン）在希望之神殿里，虽然只单凭感觉，但为了确认好友的安危决定再次前往神殿，GUNBER担心二人便决定一起去（这时队伍只限GUNBER和BAAN二人）。他们在神殿内搜索至最低层，果然瞬兵的好友洋就在这儿，可是在场的史迪娜（ステラ）却似乎欲加害于他，幸好瞬兵来得及时，并一起把史迪娜打倒。被打倒的史迪娜露出原来面貌，原来这一切都是由柏捷所假扮的，被揭穿诡计的他即刻溜之大吉。回到FISER处稍作休息，从洋中得到一些有关ZYAKIN GATE的情报，原来他是在地球跟随星史后方而跳进"转送点"，他以为这样可以打到敌人的所在，可是却弄巧反拙被柏捷所假扮的史迪娜所害。不过从他的经历中得知，GUNBER等人的成长，与ZYAKIN GATE变阔是有重大的关连，因为就在ZYAKIN GATE被破坏的时候，感到有些不寻常的东西在成长。

在众人正为ZYAKIN GATE的事而烦恼的同时，从外面传来了一阵怪声，大家走出外查看，看见天空中刻了一些文字，泰丹一看就知道那是宇宙警备队的求救讯号，而地点就是下一个ZYAKIN GATE的位置，虽然大家都认为这是个陷井，但是他们是非去不可。一行人来到阿斯达利亚东部的天空之塔（てんくうのとう），一口气冲到最高的9层，果然EXKAISER（エクスカイザー）和火鸟号（ファイバード）都被关在这儿，就在GUNBER上前把二人救下时，敌人乘此机会展开了猛烈的攻击，幸好GUNBER没有被命中。把守卫者打倒后，又有两人加入了战斗的行列。初次来到加达家的EXKAISER，因为在这儿被吸去"正义的力量"才会失手，至于魔人为何要吸去正义的力量，那就不得而知，在得到真正的答案之前他们只好继续战斗。

根据FISER的调查，下个目的地就是位于西面的电及之地下洞（でんのうのちかどう）。GUNBER在洞中搜索，来到第10层时发现旋风寺舞人（マイト）与加尔（ガイン），他们正受到加尼尔（カトリース・ビトン）"的威协，GUNBER欲前往协战，但奇怪地受到SHIZUMA（ジズマ）的阻止，GUNBER并没有退缩，最后一起动手把敌人消灭。舞人了解整件事后决定加入讨伐魔人的行列。突然间地面震荡起来，经过FISER的调查，这震荡是因新岛屿形成而来，相信又是魔人所干的好事，大家为了找魔人的下落，立即起程到那个新岛屿去。在另一个时空中，爱美正在找GGG方面仍未能提供帮助，爱美知道他们的苦衷，于是只好由她前去支援瞬兵。就在她乘舰出发之际，勇太、炎（エン）等人分别前来，并打算一起到阿斯达利亚支援瞬兵。一行人进入魔人所建的奥斯多拉岛（オウストラルとう），于第11层的四周环境意是一个海滩，还看见巨神哥古（ゴーグ）正处于战斗状态，经过大家的努力敌人终被打败，由于现场十分危险，驾驶员优（ユウ）只好跟着GUNBER跑到安全的地方去。加达向优解释有关魔人的事，使他明白到要回去自己的次元，不把魔人打倒不可，优虽然心有不甘，但只好留上协助GUNBER。另一方面，爱美等人乘上舰只于地球中找寻进阿斯达利亚的人口，没多久发现了一道强大的能量墙，她相信那就是进人阿斯达利亚的唯一通道，为了支援瞬兵，她决定穿过这能量墙。



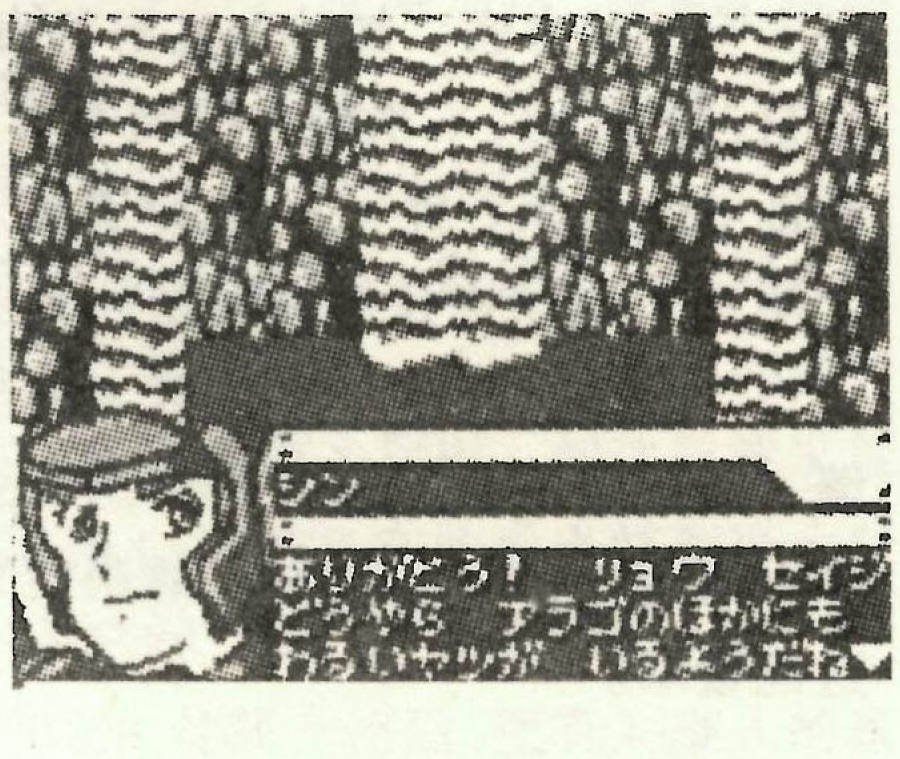


大家回到 FISER 处不久，又找到一个 ZYAKIN GATE，今次的面积比之前的更巨大，而位置就在于菲古之林海（フィグのじゅかい），又名为“迷路之森”。虽然加达心中不愿到那儿，但既然 ZYAKIN GATE 在那里也只好前往。在加达进入森林的时候，魔人突然出现在各人面前，还召唤手下向众人攻击，由于其手下不强，很容易便把他打倒。正想找魔人时他已经不在了，空中只传来他的声音，他告诉加达：“你们的同伴来了！”在他说完此话的同时，天空出现了一异次元空间，爱美所乘的舰只从这里出现，大家看到这情景都目瞪口呆。爱美和瞬兵等人会合后立即回 FISER 报告此事，对于魔人的行为感到很大疑惑，相信他是为了一些重大的原因，才会让各人集合在一起，可是他真正的目的仍是令人费解，现在只能继续向下个目标进发。

既然无法想出魔人的目的，大家只好继续战斗下去。FISER 调查到于西方的基鲁夫之寨（ケルブのとりで），有很强烈的反应，于是他们便前往查看。在途中，加达遇上拓矢（タクヤ）和多拉（ドラ），在交谈中得知他是因为时空错乱而来到这儿，为了能互相照应，二人加入行列，接着众人继续向迷宫深处进发，就在最低的 13 层，把来袭的三台机械兵和勒多佳斯度打倒，顺便把 ZYAKIN GATE 破坏。完成任务后大家到爱美的舰上稍作休息，并等待下一个目标出现。

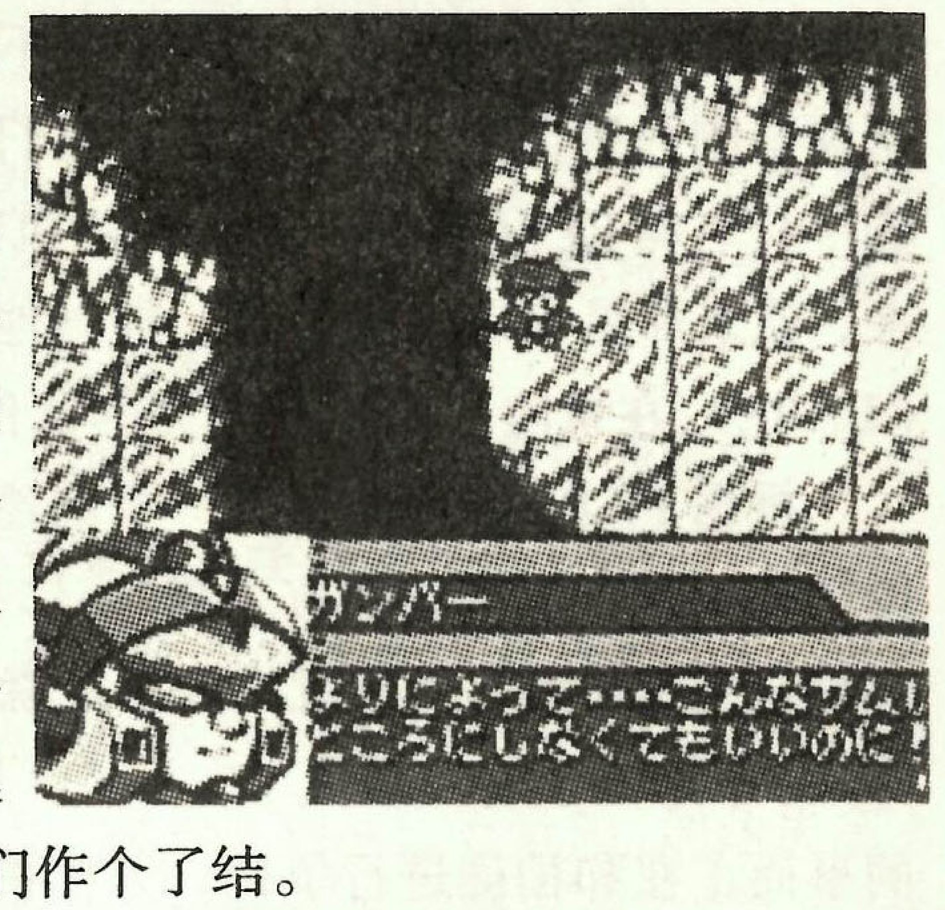
不久 FISER 来讯息找到新的地点，是位于索鲁（ソウル）大陆击的密林 SOUL JUNGLE（ソウルジャングル）。他们到达最深的 13 层看见基利哥（キリコ）被敌人包围，GUNBER 当然不会见死不救，被救出的基利哥，亦跟随着加达离去。在同一时间，于月球的拉比路娜上，拉比（ラビ）和梅尔（V－メイ）遇上了迷失方向的安多拉，他希望得到梅尔婆婆的 3 台魔动王协助，把邪恶的力量赶走，婆婆见地球有难当然答应，只可惜其中两名魔动战士大地和加斯（カス）现在不在拉比路娜。

基利哥得知整件事的经过后，为了返回自己的世界，也只好与 GUNBER 一起共同进退。从 FISER 的调查所得，接下来的目的地就在拉比鲁湖（テビールのみずうみ），众人跑到那儿，并走到最底的第 16 层，想不到遇到了来



自月球的拉比路娜。刚巧这时有敌人向拉比路娜袭击，合力把敌人打倒后，梅尔婆婆让拉比为 GUNBER 的同僚，希望可以找到大地和加斯。一行人回到舰上等待新消息，想不到此时辽和征士于古拉捷火山（クラジのかこう）内，感应到有同伴的反应，于是二人决定前往那里看个究竟，当然 GUNBER 也一起。在途中他们遇到同伴绅（シン）正遇上敌人的袭击，把敌人打退后伸向各人致谢，并决定一起作战。他们继续往下进，直到最低的第 16 层，找到恶党兰沙，他誓要阻止辽等人，但是同伴们合力作战，很快的击败了他。另一方面，GGG 的海（ガイ）对于不能支援瞬兵一事已感到不耐烦，于是决定向长官要求作支援，可是却受到长官的拒绝，气愤的海回房的时候，魔人竟出现在他的面前，并把他引导到达阿斯达利亚去。海到达阿斯达利亚后魔人像谜一样随之消失。就在这个时候在依加遗迹（イヒカのいせき）内发出一般能量，虽然那股能量与 ZYAKIN GATE 有点不同，但是绝对是魔人所做出来的迷宫，GUNBER 等人决定前往这遗迹。当众人来到遗迹的 16 层，发现扎哥斯星人（ザゴス星人）正威协着海，把海救出之后。得知海是受到魔人的引导而来，大家都极为惊呀。FISER 紧急来讯，说于保鲁利高原（ボルネこうげん）有新的迷宫出现，他们只好把心中的疑问放在一边，立即赶去。在最低的第 16 层，在众人眼前的竟然是一片沙漠，当中发现古尼（クリン）正在寻找一个叫基达（キケン）的男人。突然基达的驾驶机械人出现，战斗亦立即开始，在 GUNBER 的协助下，大家取得了胜利，可是 ZYAKIN GATE 快要发生爆炸，GUNBER 立即带古尼离开这儿。

回到阿斯达利亚后由爱美向古尼解释一切，虽然古尼感到无奈，但也只好与她们一起。就在这时，魔人又再次出现，今次他竟然说要把美儿和 ZETER 交还，不过条件是由加达和 GUNBER 二人前往。加达明白到这是一个陷井，可是他们为了负起这件的责任，所以决定由他们作个了结。



很快 FISER 找到接下来的迷宫位置，就是在地图的最右上方之艾尔娜大穴（アイラのおおあな）。二人在迷宫搜索，不久来到第 21 层，终于见到美儿和 ZETER，就在他们前往救二人之际，柏捷立即阻止，二人将他打倒后，想不到他从魔人中取得力量，变身成威力强大的怪物。GUNBER 不敌它的魔力，很快败下阵来。就在它欲向 GUNBER 给予致命一击时，FISER 突然跑出来替儿子挡住了攻击，结果因伤重倒下……GUNBER 和 ZETER 亲眼目到父亲伤重倒下的情况，十分之愤怒，从而激发起二人的潜在能力，并合体成 ZETERGUNBER，合体后的威力强得无法想像，并轻易地取得胜利。

虽然让魔人逃走，但是 GUNBER 的并没有心情去想魔人的事，他回到家向母亲交代父亲的事，并且担心父亲从此一睡不起。不过经过母亲的安慰，GUNBER 总算能收拾心情。大家再次展开会议商讨有关魔人的事。从 ZETER 所得到的情报中，得知那个魔人是似乎是受到某种恶意识探制的阿斯达利亚人，不过详情亦未清楚。接下来的地点是位于阿斯达利亚西部的阿鲁比达海岸（アルビエタかいがん），加达连同同伴一起前往，就在到达最低的 16 层之同时，地球的 GGG 亦发现了 ZYAKIN GATE，并且还出

现机械兽，虽然 GGG 派出超龙神去作战，但仍然不是敌人的对手。在此危急时刻 GUNBER 及时赶到支援，取得了战斗的胜利。战斗过后超龙神连同 GGG 其他队员都加入了大家的队伍。除此之外，GGG 已找出与阿斯达利亚的通行方法，因此在阿斯达利亚的海也能进行合体。



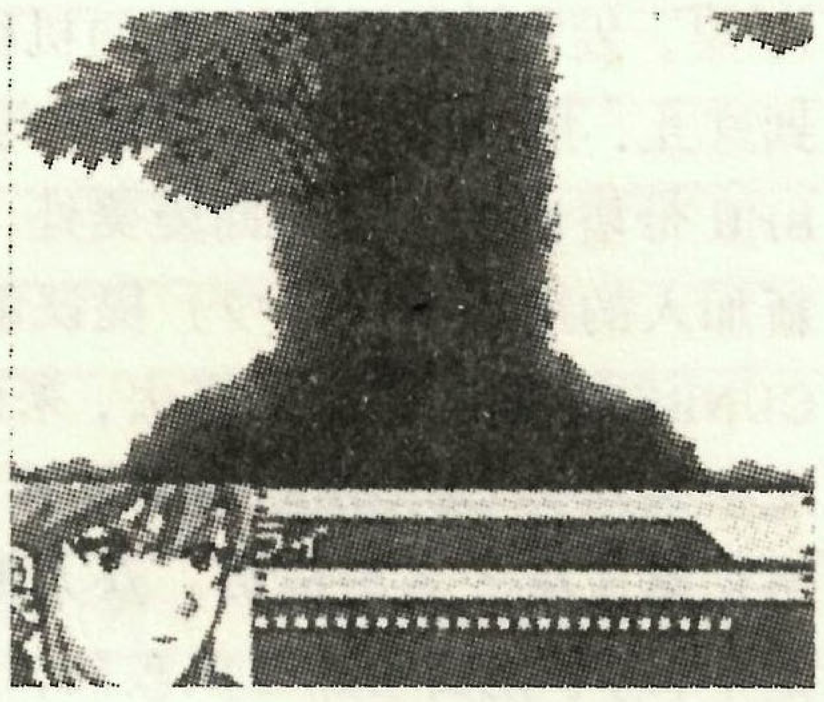
FISER 找到于阿斯达利亚西部的 MAZIKA 之森（マジカのもり）有反应，于是大家都前往调查，于森林的入口处遇上一名因次元混乱而来到的人，加达劝说他加入战斗的队伍。大家继续前往，不久到达了最底层，却发现迷路的艾班查(アドベンジャー)，而且还与勒多龙开战，GUNBER 立即前去支援，并成功取胜。回到舰上稍作休息，拉达看见一座熟识的塔，那是黑暗大邪神的光之塔（ひかりのとう），由于他知道黑暗大邪神的可怕，暗自决定由自己一人前往，加达担心他一人前往会有危险，便坚持和他一起去。在塔内搜索途中，发现加斯（ガス）与此同敌人争持，把敌人击退后加斯的风飘侠（ウィンザード）加入行列。他们继续往塔顶进发，在最顶层的第 16 层，果然发现了黑暗大邪神，三人齐心协力几经辛苦终把邪神打败，同时亦救回魔动王的主力大地，可是梅尔婆婆却莫名其妙的失踪了。

大地归队后，下一个的战斗目地地就是位于索鲁大陆的太古之山（たいこのイワヤマ）。一路冲杀，大家到了第 16 层，突然之间，从火山中出现了敌人，向他们展开了袭击，打败这些小喽罗，真正的敌人机械大王出现在他们面前。在日益强大的 GUNBER 等人面前，强大的机械大王也不过如此。打倒他后，还可以解救出被困的哥修罗（コウザウラー），他也参加了大家的队伍。众人回到基地，又收到 FISER 的通讯，于东南面方发现另一个 ZYAKIN GATE，加达马不停蹄，急忙赶去那里。当大家来到加斯巴鲁岛（ガスバルどう）时，SHIZUMA 的 VARION(ヴァリォン）早已在此等待众人，可是 GUNBER 因为上次的事件不信任他，SHIZUMA 为了说明一切，便决定与 GUNBER 一战，败北的 SHIZUMA 向他们解释有魔人的一切。而事实上迪姆・扎基并不是魔人，是人类，只要正义之力越强；他就会越强，而且他亦能够同时吸收正义和邪恶之力，来加强自身的力量。从前，他以一人之力封引了阿斯达利亚的邪恶之心，从而令阿斯达利亚变成今日的理想之世界。可是在他内心深处却害怕阿斯达利亚的人，所以便一直保持着邪恶之心。由于风化的关系，阿斯达利亚人才会有恶人存在，他就连封印邪恶之心都忘了，之后，他乘机会来临时决定向令自己受到伤害的人类报仇。GUNBER 知道这事实后魔人突然出现，并向 SHIZUMA 作出攻击，还告诉 GUNBER 等人如果想做个了断，只有继续前往他所制作的迷宫。魔人走后二人只好返回舰内。此时于宇宙的



MAGNA(マグナ）和 FLASH(フラッシュ）在前往支援 BAAN 之际遇上 ULTRA LAKER(ウルトラルイカー)，在两方相认的时候却受到袭击……

由于明白到即使把魔人打倒也不能够得到设么结果，但是事已至此，大家唯一能够做的事就只有继续前进，他们向下一个目标进发，那就是位于艾尔娜的双头之洞（そうとうのどうくつ）。来到第 21 层 MAGNA 和 FLASH，他们二人本打算进行合体，但却因失败而陷入瘫痪的困境，正当 GUNBER 把二人救起之际，敌人展开袭击，取胜后除了 MAGNA 和 FLASH 外，ULTRALAKER 也成为同伴。接下来的迷宫是位于阿斯达利亚中心部的菲克树海（フィグのじゅかつい），当众人来到第 10 层时，看见迷路的恶太受到 DINO GAIST(ダイノガイスト）攻击，上前帮助他脱困后继续往更深的地方进发。想不到在最低的 21 层，竟是连接了舞人的世界，敌人阿多拉斯 2 号（アトラス MK2）出现在大家面前。大家一鼓作气把他击退，并顺利把保卫先锋（ガードダイバー）和 TRY BOMBER(トライバンー）救出。回到主舰不久便收到从地球的来讯，得知 GOD MAX(ゴッドマックス）在 ZYAKIN GATE 内，刚说到此处，通讯就不知道什么原因突然断了。没办法，大家只有到那儿去看个究竟。迷宫的地点在北部的比鲁特雪地（ビルドセつげん），大家一口气冲到第 21 层，不单看到了 GOD MAX，就连威霸地龙（ランドバイソン）也在，然而最出乎大家意料的是竟然再次遇上机械大王，几经辛苦终于把他打败。在同一时间，五型战士（サンダーバロン）、THUNDER DAGWON(サンダーダグオン）和 GUARDION(ガーディオン）正在宇宙寻找到阿斯达利亚的方法，三人意图合力把阿这利亚的障碍打破。



在爱美那方收到由 THUNDER DAGWON 来的讯号，并且找到新的 ZYAKIN GATE，大家立即出击。众人来到索鲁大陆的索鲁迪尔（ソウルテイル），把受伤的雷尔（ライ）带回舰后，GUNBER 等人冲进了迷宫之内。经过 22 层的迷宫，终于找到魔人迪姆，他为加达的努力而兴奋不已，因为这一切早已在他的预料之中，大家所作的努力只是为了他的阴谋。由于已经没有利用的价值，所以魔人打算杀死二人，不过 GUNBER 的努力并没有白费，经过一番苦战，艰难地把魔人打倒。魔人无计可施，只好仓皇逃离，而 GUARDION 和五型战士也加入了大家的队伍。从雷尔口中得知安多拉位于地球的某处，其正义之力正覆盖着地球，知道这讯息的人就只有拓矢、阿仁和虎太郎。在同一时间，魔人迪姆来讯，并表示接下来的将会是最后之战，他要用所有的力量来对付和他对抗的人们。

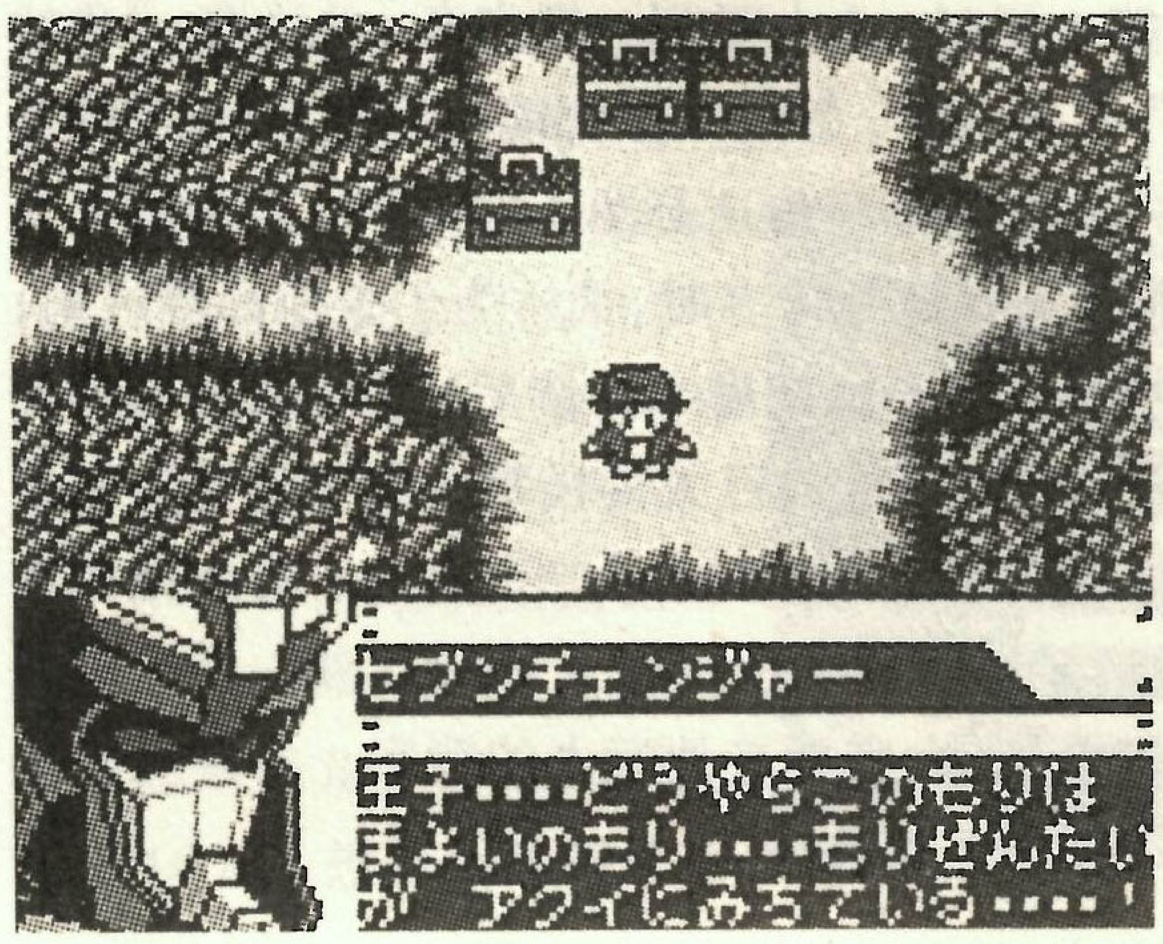
GUNBER 前往维修库探望受重伤的父亲，FISER 知道最后之战将近，于是便向二人问起对整件事情的感觉。幸好二人并没有由此生出仇恨之心，这令到 FISER 感到十分的安慰。接下来的目的地，就位于加斯柏鲁群岛（ガスパル诸岛）上的正义神殿（正义のしんでん），来到第 5 层时，众人听到一把声音，并说着：“我的心并不是恶魔……”不单这样，每隔 5 层都能听到那声音，“我受了伤……救救我……”，大家都相信这是魔人的心声。众人赶往最高处（31 层），魔人迪姆已要此等待多时，加达为了令他苏醒过来，只好与他作最后的决战。想不到把魔人打倒后，邪恶的意念令到迪姆的身体产生变化，并变身成成巨大的怪物。似乎已无法事情已到解救的局面，GUNBER 与勇者们集合正义之力，终于把他击败，迪姆也从邪恶中清醒过来。他为了做一个了结，便一个人走去封印正要复活的“邪恶”，大家望着他远去的背影，心中无限感慨。然而他就这样一去不返了……



GUNBER 回到阿斯达利亚城，把整件事的经过详细地告诉了女王。她并没有对此事感到惊呀，原来她早就知道魔人的事：迪姆原是传说之剑士的其中之一，以前阿斯达利亚受到“邪恶之心”入侵时，把“邪恶之心”封印的就是他……二人决想不到迪姆的背后还有这样的故事，这时 SHIZUMA 出现，并向二人解释迪姆就如以前的他般，是存有“正义”和“邪恶”两种极力量的人类，可是自己却不知情。就是这种内心不断的冲突，才会一步步演变到今天的局面，由于他利用最后的力量把自己的力量封印，在邪恶力量发放时只好等待着能拯救他的你们。事情的来龙去脉斗一清二楚后，SHIZUMA 决定加入 GUNBER 的行列，和大家一起并肩作战。就 GUNBER 到阿斯达利亚城的时候，阿仁、拓矢及虎太郎听后安多拉的指示回到地球，因为根据安多拉所说，在地球和阿斯达得亚的“邪恶”仍未消失……。

回到舰内的 GUNBER 等人发现他们全都不在，众人担心他们的安危，便立即从后追赶。众人前往魔界之洞，当来到最底的 11 层，发现一台未曾见过的机械人，原来他们是从转移点而来到这儿，虽然他们见到雷神王等人，但他已离开了这儿。GUNBER 带塔洛(タロウ)回爱美处，星史担心阿仁等人的安危，于是新加入的塔洛（タロウ）提议前往拯救他们。连同塔洛一起的 GUNBER，前往天空之塔去，来到顶层却发现比奴些，他召出邪恶兽来对付 GUNBER，把邪恶兽消灭后便把雷神王救出。原来塔洛是第 4 队安多拉成员，众人都相信其他安多拉的成员都被捉走了，为了把其余的二队救回，他们继续找寻下个目的地。下个目的地是 MAZIKA 之森，就在他们搜索的途中，七重变型体（セブンチェンジャー）和茵查（ヤンチャー）亦来到这儿找寻传说之力。到了第 22 层，加达发现伏魔金刚和七重变型体都被击倒在地上，GUNBER 便立即上前把敌人打倒。虎太郎已安多拉的说话告诉爱美，由于还有很多不明的地方，必须把哥修罗救回，来综合各样的情报。哥修罗就在太古之山的最低层，加达就于第 21 层中遇上机械大王，根据 SHIZUMA 说这儿是 220 年前的地球，机械大王唤出黑加尔(ブラックマイガイン)消灭 GUNBER，幸好黑加尔的力量有限，GUNBER 等人很轻易便取胜。机械大王大怒，决定亲自上阵，经过一番激战，邪恶永远战胜不了正义这一真理再次被 GUNBER 等人证明……

在阿斯达利亚的某处，沙娜娜（シャランラ）为了找恶太，不小心走进阿斯达利亚，并且遇上 GUILDION(ギルディオン)，她为了自保便发出求救讯号，爱美收到此讯息后，众人便立即起程前往加斯柏鲁群岛。当来到最深的 19 层，虽然发现沙娜娜，但想不到她利用 GUILDION 向众人发起了攻击。在不得已



情况下只好战斗，取胜后 DINO GAIST 出现，原来这一切都是他在幕后操纵的。将 DINO GAIST 打倒后沙娜娜和 GUILDION 也成为同伴中的一员。

就在此时于阿鲁比达海岸出现一座城堡，辽等人终于等到艾拉哥的出现，于是决定由他们前往应付，GUNBER 等人当然不会视不理，就这样便连同众人前往，进入艾拉哥城的 GUNBER 等人，来到第 16 层找艾拉哥做个了断，可是其下仆兰沙前来迎战众人，当他们把兰沙打倒时，艾拉哥已逃去。在此同时，在家休养的 FISER 突然感觉到一股力量，力量之大令到爱美的主舰也受到了极大的影响。同时亦收到地球的来讯，可能是那力量把集中力都放在阿斯达利亚的关系，所以地球并没有受到影响。此时哥达(コウタ)看见一座塔升起，那正是位于正义之神殿处，而且迪姆的邪恶力量正集中于此，原来当光之力量集合起的时候，暗的力量也会集合在一起，之所以要加达呼唤他们，也就是为了这一天的来临，于是众人立即前往正义之神殿。

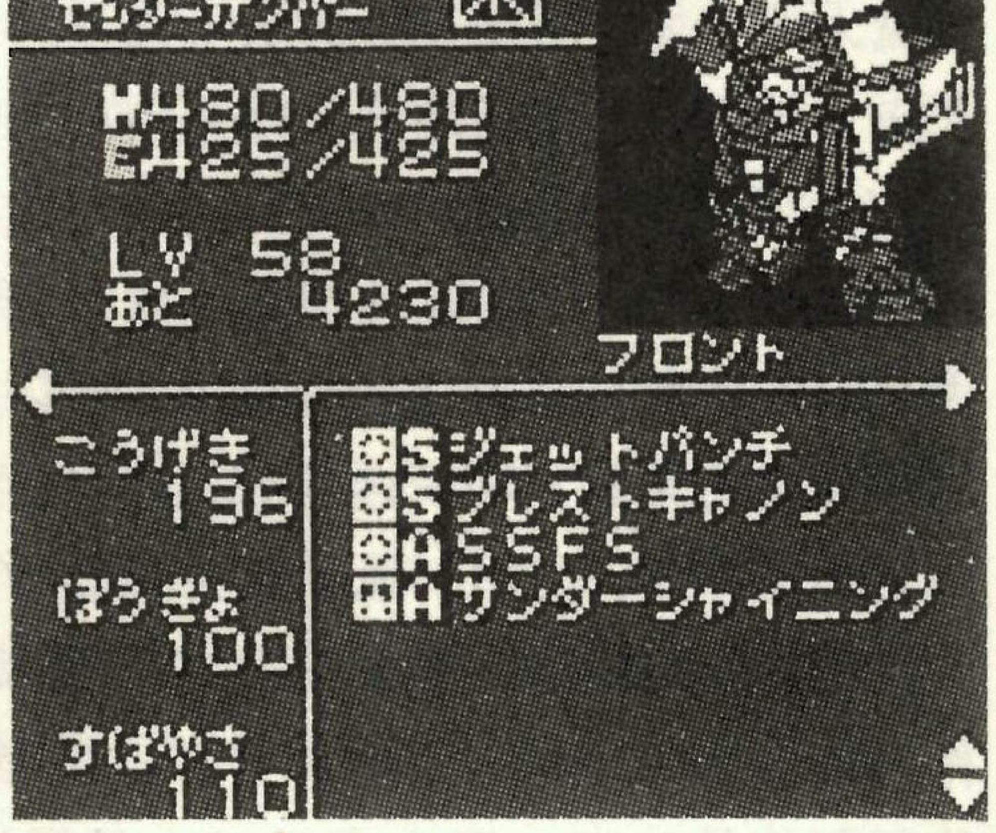
大家在正义之神殿内展开了仔细的搜索，终于在第 36 层发现了魔人迪姆。可是知道了他的过去的加达相信他的内心仍是在与邪恶做着不停的战斗，所以他不想和魔人战斗。但是为了拯救魔人的内心，也只好再次一战，相信这也是魔人心中的愿望吧。艰苦的战斗终会有尽头的时候，集合众人的力量终于将强大的敌人打败，封印了邪恶的力量。事后女王向众人道谢，并警诫大家，若有一个人有邪恶的想法，邪恶的心仍然会存在，它是永远不会消失的。眼前的一切终于都结束了，勇者与魔人战斗的故事将会一直流传下去。

还是到了分别的时候，大家作了最后的道别，随后跳进转送点，回到了属于自己的世界。朋友们，再见吧，终有一天我们还会在见面的！！

其他隐藏要素

SETERGUNBER 出现方法

SETER(ゼッター) 成为同伴时，GUNBER 的 LEVEL 必须在 35 以下，然后必须带同 SETER 一起冒险，还要同一个 PARTY，当 GUNBER 的 LEVEL 升到 35 时，二人就会合体，之后 SETER 就不能独立使用。



隐藏角色

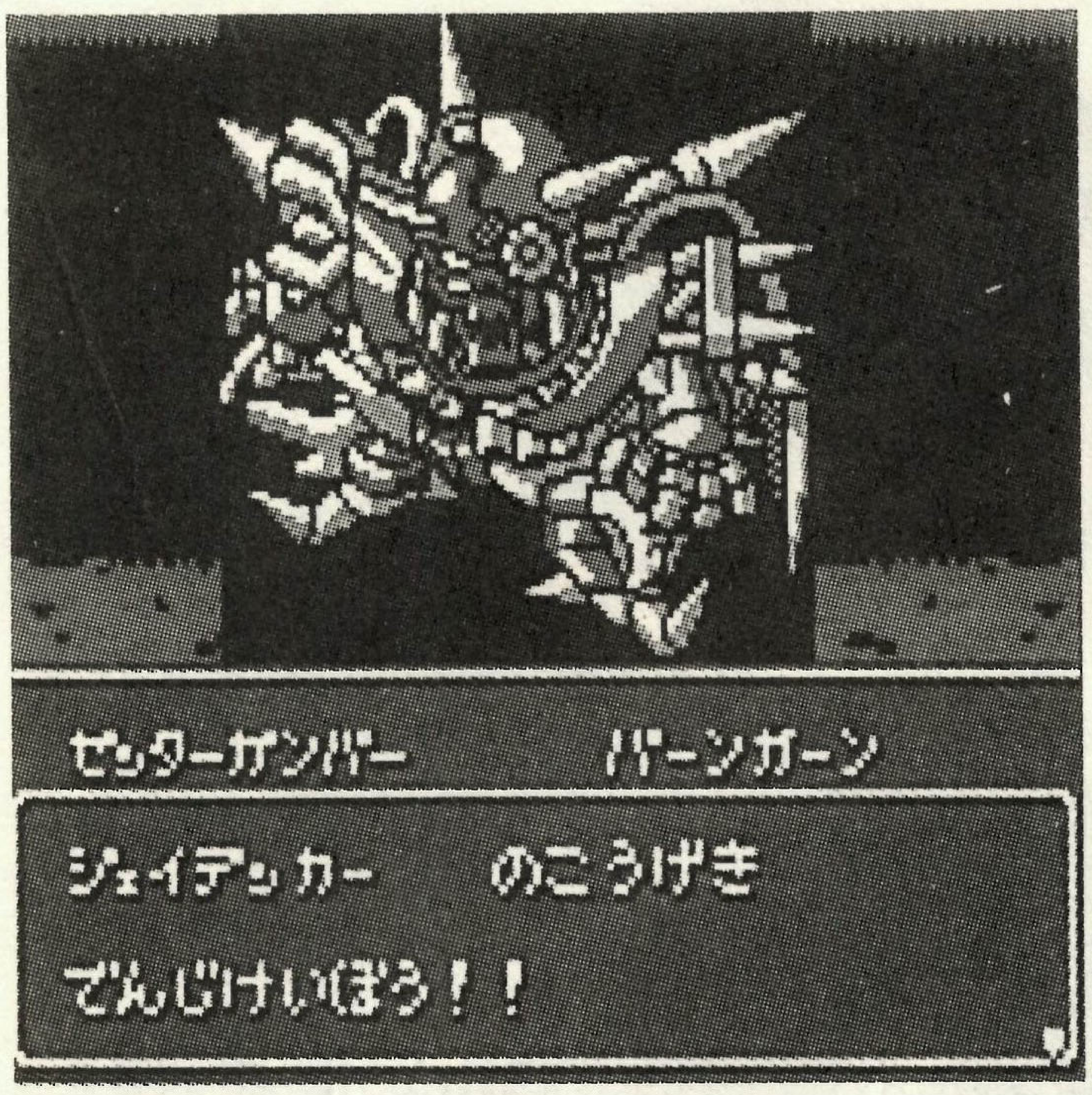
HAYA BAAN

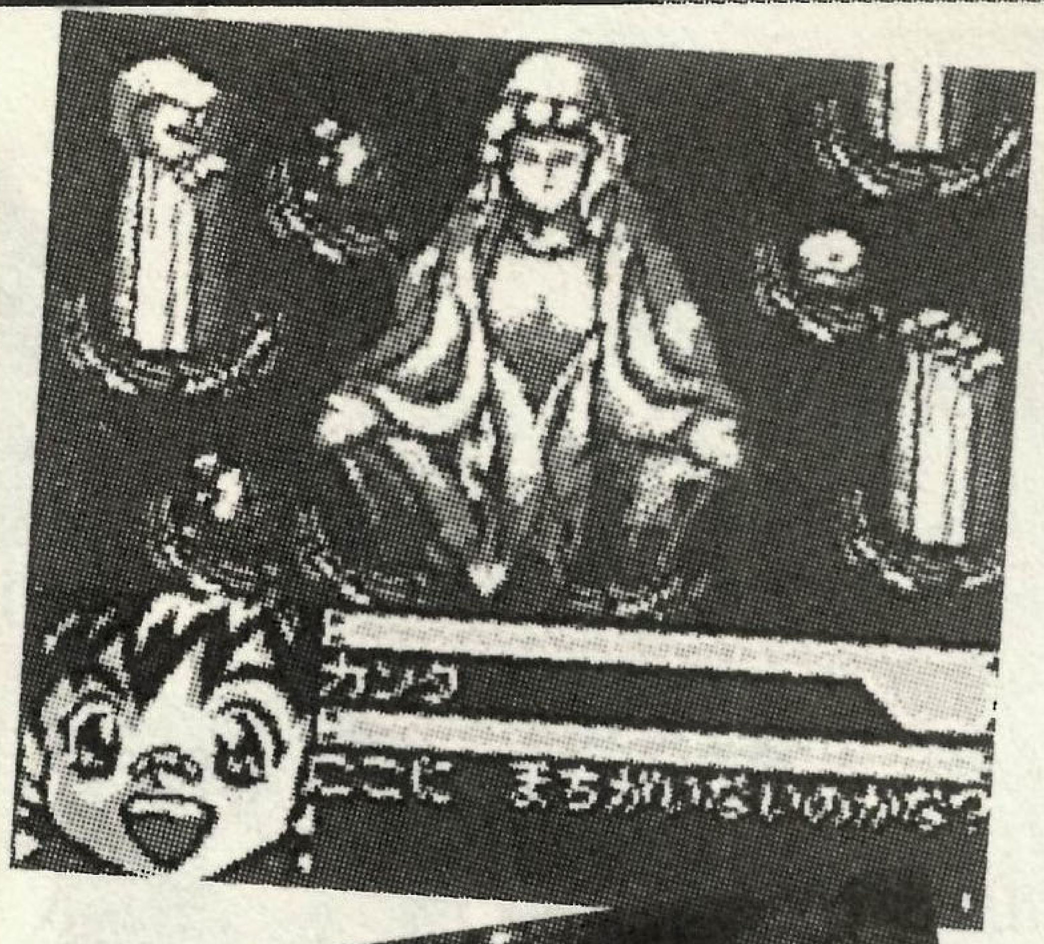
（ハヤバーン）

在迷宫搜索的途中，只要玩者集齐以下五件神秘道具，便可以到希望神殿的 8F，召唤出可爱的 HAYABAAN，这五件道具分别是“谁的眼镜(だれかのあがね)”、“谁的手(だれかのうで)”、“谁的脚(だれかのあし)”、“谁的身体(だれかのからだ)”和“谁的盔(だれかのめ、ど)”。

取出其他角色方法

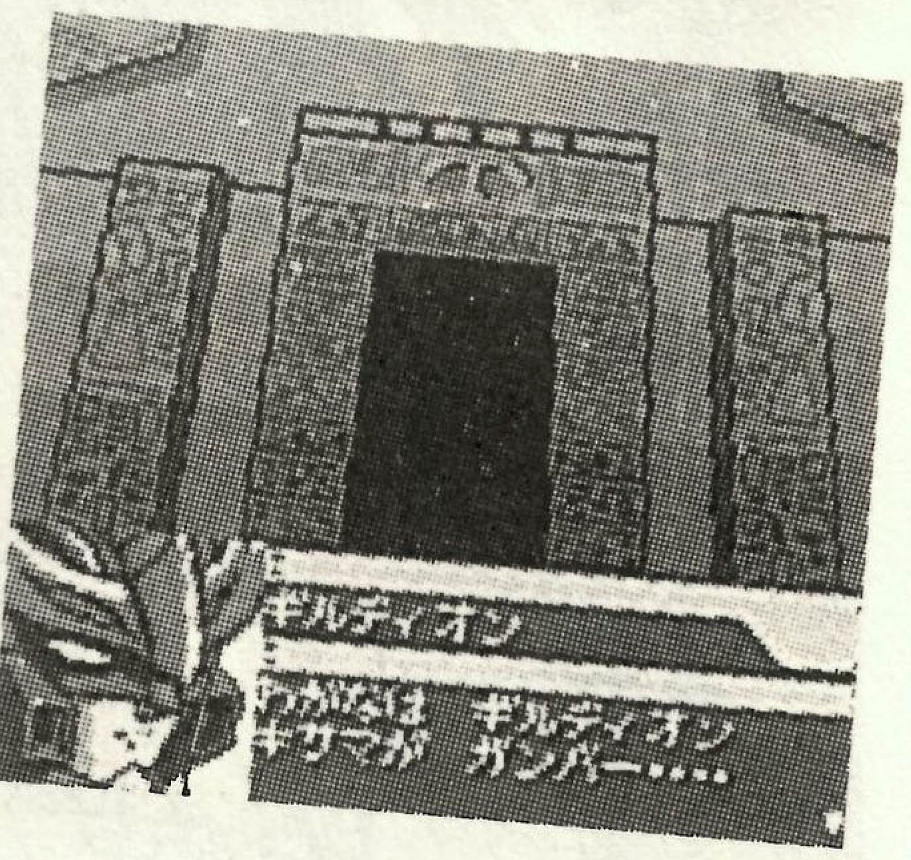
加入角色	加入条件
神勇飞鹰	完成第 13 个迷宫后，再进入大地之祠的最低层便可
飞龙	完成第 12 个迷宫进入电脑之地下洞的最低层便可
天空之当麻	VARION 加入后到钟乳洞的最低层











POWER UP LIST

LV1	LV15	LV35
GUNBER(ガンバー)	GUNBER01(ガンバー01)	SETERGUNBER(ゼッターガンバー)
EXKAISER(エクスカイザー)	KING XEKAISER(キングエクスカイザー)	–
火鸟勇太郎	火鸟号(武装ファイバード)	–
泰丹(ダ・ガーン)	泰丹X(ダ・ガーンX)	–
加尔(ガイ)	超能加尔(マイトガイン)	–
DECKERD(デッカード)	J－DECKER(ジェイデッカー)	–
多拉(ドラン)	黄金勇者(ゴルドラン)	–
DAG－FIRE(ダグファイアー)	FIRE DAGWON(ファイアーダグオン)	–
海(カイ)	GAOGAIGAR(ガオガイカー)	GAOFAIGAR(ガオファイガー)
BAAN(バーン)	BAANGAAN(バーンガーン)	–
SPLARION(スペリオン)	MACH SPLARION(マッハスペリオン)	–
GUILDION(ギルディオン)	DARK GUILDION(ダークギルディオン)	–
VARION(ヴァリオン)	VICTRION(ヴィクトオン)	–
SCAPE DOG(スコープドッグ)	SCAPE DOG(ラピドリードック)	–
加利亚(ガリアン)	阿沙特加利亚(アサルトガリアン)	–

合体技表

使用机体	支援机体	技名
SETERGUNBER(ゼッターガンバー)	KING E XKAISER(エクスカイザー)	THUNDER SHINNING(サンダーシャイニング)
SETER(ゼッター)	FLASH(フラッシュ)	SETER FLASH(ゼッターフラッシュ)
KING EXKAISER(エクスカイザー)	泰丹X(ダ・ガーンX)	KAISER CROSS(カイザークロス)
火鸟号(武装ファイバード)	KING EXKAISER(エクスカイザー)	BRAVE F (ブレイブF)
J－DECKER(ジェイデッカー)	FIRE DAGWON(ファイアーダグオン)	MACH F BUSTER(マックスFバスター)
五型战士(サンダーバロン)	火鸟号(武装ファイバード)	GATHERING SLUSH(ギャザリングスラッシュ)
SHADOW DAGWON(シャドーダグオン)	影丸(シャドウ丸)	幻影影吹雪(げんえいかげふぶき)
黄金勇者(ゴルドラレ)	哥修罗(コウザラー)	DINO BREAKER(ダイヴブレイカー)
雷神王(ライジンオー)	大帝王(ダイテイオン)	RISING DDE(ライジングDDE)
CAPTAIN SHARK(キャプデンシャーク)	艾班査(アドベンジャー)	HI CHRACTIKER(HIギャラクティカ)
MACH SPLARION(マッハスポリオン)	BAANGAAN(バーンガーン)	PLASMA TRIBE(ブラズマトライク)
MAGHA(マグナ)	FLASH(フラッシュ)	DOUBLE CROSS IMPACT(ダブルクロスインパクト)
HAYA BAAN(ハヤバーン)	哥古(ゴーグ)	HAYA BAAN ATTACK(ハヤバーン)
奥沙利2号(ウサリンMK－Ⅱ)	CAPTAIN SHARK(キャプテンシャーク)	LOVE LOVE ATTACK(ラブラブアタック)
黑加尔(ブラックマイガイン)	超能加尔(マイドガイン)	DOUBLE 动輪剑(ダブルどうりんけん)

阿依西亚——故事攻略



机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG　媒体:CD－ROM

第一章 突然(それは突然に)

首先登场的是游戏的主角——新见翔。他是就读于明神高校的普通高校生。

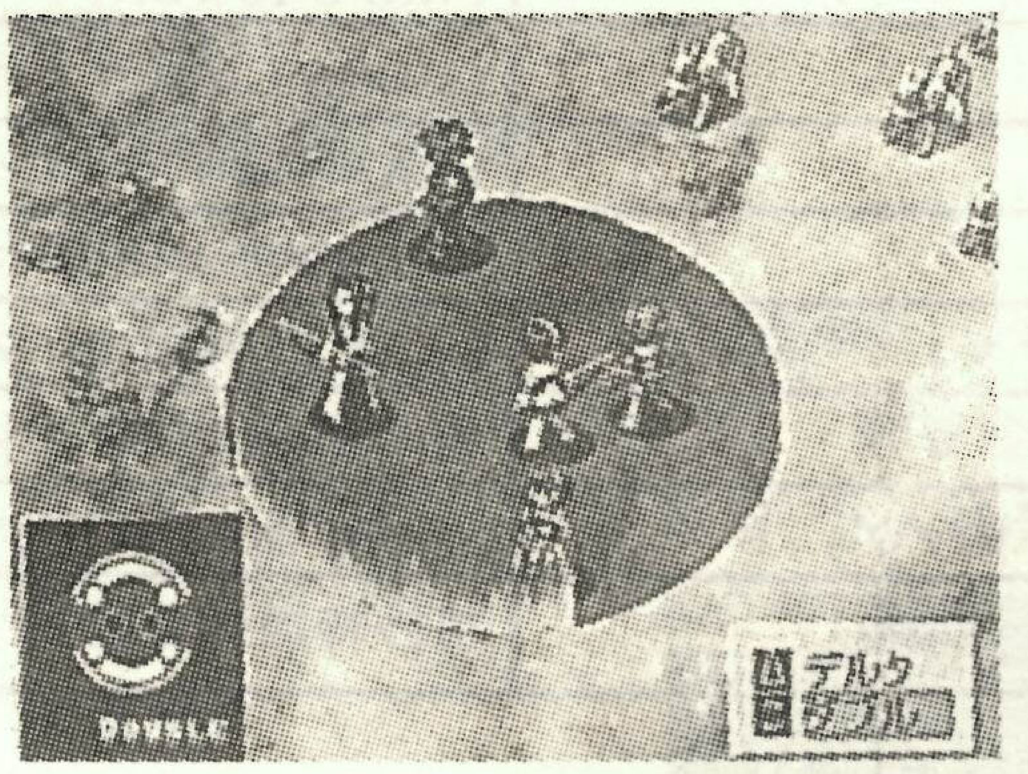
平静的学校生活一天一天的继续，一次放学后，主角翔与同学人志(ヒトシ)、由香(ユカ)在课室里聊天。在漫无目的的闲谈中主角们得知他们的同学伊藤 光(ひかる)马上就要为了成为偶像了，而且就会转校到堀尾学园去学习……这一切本来并不是那么惊人，但是身为光的朋友——由香却感到非常得惊奇，因为她竟然对这件事情全不知道。

正在大家聊天的时候，大家的班主任——吉永秋穗老师带着光进入课室，老师向大家宣布：光明天就要转入堀尾学园，而光也借此机会与各位同学道别。因为是非正式的告别，所以大家谈得都很尽兴。在他们六人谈话途中突然遇上强烈的地震，翔也因此而昏倒了……

醒来后，主角翔发现同学与老师们都不见了，课室内只有他和另一位少女。他与那少女并没有见过面，但是她却请求翔和她一起帮助 EITHEA(アイシア)的艾蕾之树（エレの树)，话音刚落就神秘地消失了。翔还在为此事感到奇怪，不由自主地沿路走出课室，发现自己居然身处一个巨大的山洞之外！而出现在他眼前的景象，则是一片广袤无边的森林，以及一棵高大宏伟的参天大树。随后，他发现了在身后还有另一棵光芒闪闪的神木。此时此刻，他开始渐渐觉得自己的记忆中残余着关于艾蕾之树的点滴。



突然，有一位少女竟然在那棵树中现身，并请求翔去拯救艾蕾之树，EITHEA 的人民以及这整个世界。翔奇怪为何这个女孩所说的话与之前遇见的少女如出一辙，便询问她的身份。然而这位姑娘却一直自称是“艾蕾之树的……”其余全无透露。随后，出现另一个消灭目的就是要消减 EITHEA 及其人民的魔女出现。在两位少女争执不休时，翔的却开始感觉丧失意识坠入混沌之中……



当翔被嘈杂的响声吵醒之后，才发现刚才原来是个梦。但他并不知道，这并不是安全的象征，恰恰是噩梦的开始。当翔发现他的同学和老师都安然无恙时感到感到非常安心和欣慰，却看见课室里一片断壁残垣！

根据吉永老师和人志所说的，翔等一行人距离刚才的地震才仅过了数分种。更倒霉是他们的手提电话都无法与外间接通，目前几乎是与世隔绝的状态。因此，面对此刻无法预测的危险情况，必须要设法尽快离开学校。

在这种环境的感染下，翔不由回想起了刚才的梦境，害怕之余更提高了不少警觉。更让他奇怪的是他们所处的课室原本明明是在二楼，但现在却看见窗外都是深暗的泥土，似乎下沉到了地下一般奇异。随后不久，数只面目狰狞的怪物突然出现，并向翔一行人接近，众人顿时惊慌失措，恐惧万分，其中人志与其他同学更是害怕得不顾一切地离开大家逃走了。

最终翔和其他人在安全的情况下得以离开这片怪物横行的地方。刚刚脱身，就发现校内的建筑设施开始崩塌。此刻，想起了与自己走散的人志与其他同学，众人不禁担心起来，正准备出发前去寻找，但考虑到好不容易得来的安全……最后还是吉永老师决定应该先离开这个是非之地，而寄希望于人志他们能够安全地



离开学校。

翔自告奋勇地带领着众人走出这个地方，随后他又在楼梯上下方的瓦砾中找到“学食のパン”，并在最后来到了职员室门前。吉永老师想到他们可以利用防灾无线系统向外界求救，于是大家决定进入寻找，顺道还能获得些可以防身的道具。

此后，虽然吉永老师发现了防灾无线电系统，但却始终无法同外界取得联络。无奈之下她决定放弃这个办法，并让大家把所得的东西集合起来。经过一番整理，他们将共找到的“フレディの爪”、两枝“弓”、十枝“箭”、“伤药”以及由翔找到的两个“学食のパン”进行分配。最后，让由香使用“フレディの爪”作武器，弓则由吉永老师和光使用，而翔却因为没有道具可供自己使用，唯有赤手空拳和敌人搏斗。



才刚刚合上职员室的大门，他们就再次遭遇了怪物。但这一回有了武器的帮助，大家都如虎添翼。打败它们之后，大家发现敌人刚才所在地上留下了一些类似于玻璃珠的东西，目前并不知道这些东西的用处，但他们还是将这些珠子拾起来以备用。

沿路继续前行，翔在地上发现一直类似玩具枪的武器。为了测试它的能力，翔用它消灭了一群手部奇异的妖怪。但随后那支枪居然成一个按钮附在翔的手上消失了，与此同时，光发现体育馆有人影经过。大家猜测或许是人志他们，便立刻前往那里查看。



他们来到体育馆，不论怎样大叫也没人回应，最后反而被一群怪手围住，这样来看便唯有与怪兽一战。在战斗期间，一位少女突然出现在他们面前，少女看见主角他们有危险，便上前将这群怪兽消灭。这少女的名字是“露(ルー)”，是属于月光族族人。翔他们听后感到有点奇怪，便问她是从哪里进入学校；没想到她竟说自己是从洞穴入口处进来，还说这里有很多同伴，并要协助他们离开这个洞穴。翔也认同露的说法，于是答应跟她离开“洞穴”。最后，他们果然离开了洞穴，而在洞穴外更是一片广阔的森林!

由香不相信这是事实，便转身问露这是何处，经露称，这地方就是位于“伊奥卑洛司(イオピロス)”东面的“时空之洞穴(うつろいの洞窟)”。接着，翔返回洞穴看看，可是发现学校却不见了!而露便解释这洞穴是与异世界连接的地方，所以洞穴内的景象是会在出现不久之后自然消失的。



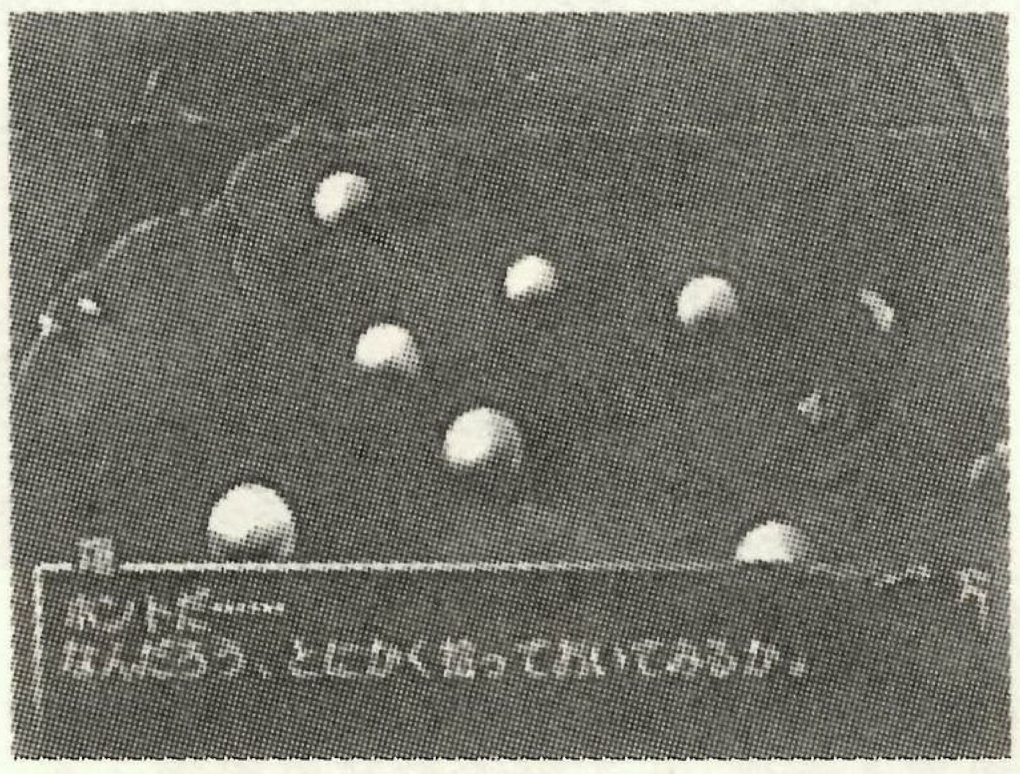
听到露的解释后，各人都接受不了这事实，其中由香更认为既然露是异世界的人，他们和露是没道理听明白对方所说的话的。然而细心观察的吉永老师却解释:露说话时，口唇的颤动与说日本话并不吻合，但是她估计这是因为和一些地球人未知的超能力有关。

经过一连串未知事件后，各人的身心也感到十分疲累，吉永老师便提议休息一下，而露也体谅到主角一行人的心情，于是便设置了帐篷让她们休息。到了晚上，漆黑的森林竟变得光亮起来。露向各人解释，这发亮的树叫艾蕾之树的幼木，它守护着月光族，甚至拥有维持这世界“EITHEA”平衡的能力。接着，他们在帐篷外闲谈，露就将 EITHEA 的事介绍给各人。



原来这叫 EITHEA 的世界，位于东面、也是他们现在的身处位置是“伊奥卑洛司”，那里所住的人是月光族人；至于西面是“优洛尼亚(ユーロリア)”，那里住的是火龙族人；而北面是“北之圣地雅姆雅姆(ヤムヤム)”；这三处地方都各有一棵艾蕾之树守护着，而听说雅姆雅姆的艾蕾之树是全 EITHEA 最大的。

说了有关 EITHEA 的事情后，吉永老师就问露为何会来到这洞穴来，于是露就讲给他们听，得知露为了取回被 EITHEA 的怪物“GERM”带走的道具才来到这里，幸好原来翔手上的枪正是她想找的东西。露本来打算叫翔交还给她的，不过由于这个“家伙”除不掉，所以她决定带翔返里月光族之村“伊奥卑洛司”。这时候不早了，他们决定休息一晚，待明早才出发返回伊奥卑洛司。



第二章 月光之塔(月光の塔)

第二天早上，翔等人收拾好一切后，便出发前往伊奥卑洛司了。路途上将会有很多 GERM 出现，为了各人的安全，露便给各人一个可减低 GERM 的攻击力的“SOUL RING(ソウルリング)”。经过一条充满 GERM 的小路后，他们终于来到伊奥卑洛





司，可是在入村时却被守卫阻碍，原来守卫怀疑他们是火龙族的人而阻拦他们进入村庄，幸好最后有露的帮助，主角一行人顺利入村。



他们一进入村庄，便到村长兰度（ランドー）的家，并将露遇上翔等人的过程一一说出来。村长得知后，便答应为翔等人调查这一事件，并找出让他们返回原本世界的方法。

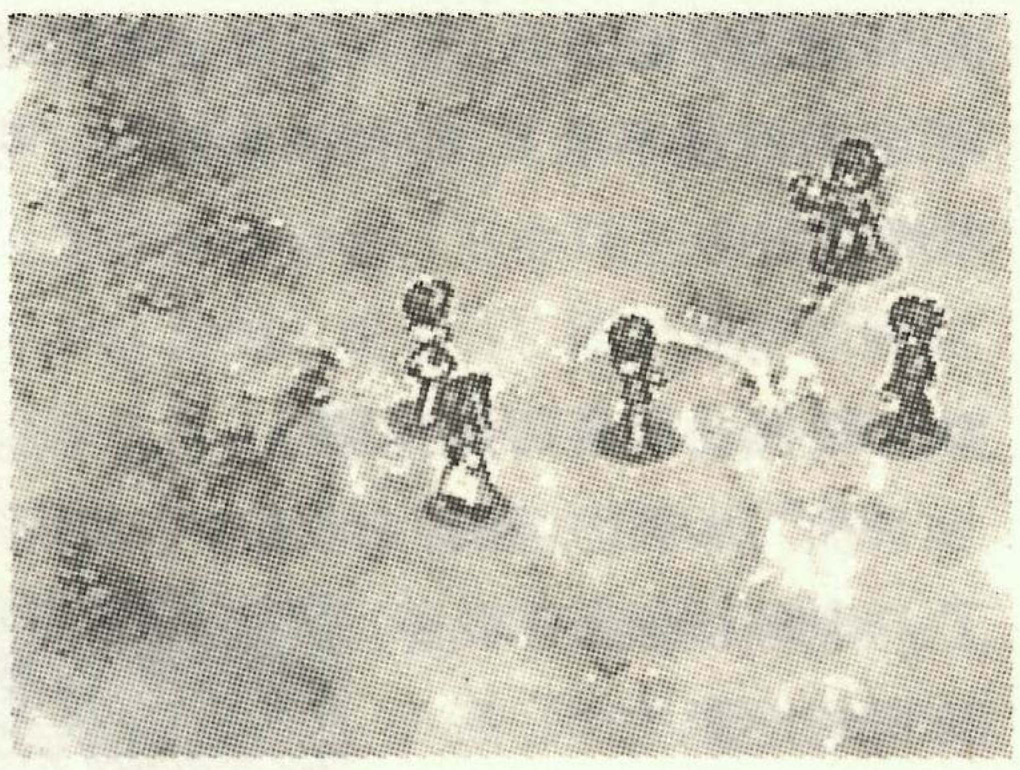
在她们谈话期间，天色突然昏暗起来，此时村长的女儿芬娜（フィンナ）发现在翔等人身上有艾蕾之树的精灵穆素拉（ムスラ）出现。传说它可只会依附在正义的人身上，由此可证明翔等人并非邪恶一派，而村长也因为这原因而让他们留在村内。

之后，村长带翔等人到另一处地方，介绍神官欧烈姬（アウリケ）给大家认识，顺道询问有关艾蕾之树的资料。欧烈姬在谈到这个事情时说她与其他神官调查艾蕾之树时遇到了困难，正在大家说到这个的时候，有一位受了伤的神管告诉欧烈姬，若不快将月光之塔最上层的艾蕾波塔尔（エレボタル）的BOSS消灭的话，那里将会崩溃。



于是欧烈姬以露的疏忽而让GERM夺走了枪为理由，要求她消减月光之塔内所有艾蕾波塔尔。这时，因为翔带着她们一族的枪，所以主角也被要求与露同行！翔在无可奈何之下唯有答应了这个要求。

可能是出于同情这么毫无战斗经验的年轻人，随后村长答应为他找出脱下枪的方法，并将用作照明的道具“光迹”交给他。在离开之前，欧烈姬吩咐翔等人绝对不能进入隔邻的神托所。交代好了一切之后，主角便到露的家准备。



翔等人在露家中休息好，大家到村内购买一些道具，最后便出发前往月光之塔，将艾蕾波塔尔打败了。

月光之塔

这次是玩者首次进入迷宫内，在能力方面可能会与当中的GERM有很大距离，所以玩者最好先在1F锻炼等级，大约等级上升5、6以后才好继续上路。

至于月光之塔最上面顶层的BOSS，这家伙的力量还不算是十分强劲，可以说轻松取胜完全不是奢望。但是，那些不愿意锻炼等级的玩家还是要注意，BOSS经常使出最多3次的连续攻击，使玩者无所适从。另外，随BOSS会有三只GERM一同战斗，由于他们的位置都分散了，所以玩者最好先以阵形“ARC(アーク)”将它们消灭，然后才集中对付BOSS。



翔等人将艾蕾波塔尔消灭，将月光之塔内拥有神奇力量的“雅提亚(アーティア)”取走后(选“持っていこう”)，便离开月光之塔到村长家找村长。可是在村长家外，却听到欧烈姬与村长谈论着他们是否从异世界来的守护者。



接着，他们再到欧烈姬的家，将成功消灭艾蕾波塔尔告诉她，但却没有把取走“雅提亚”的事告知。之后，他们再前往到村长家，将雅提亚交给村长看，不过村长并没有收回雅提亚，还将它交由翔保管。而至于村长原来答应的找出返回原来世界的方法……村长却回答大家说，目前的确找不出，于是翔等人唯有失望而回，被迫暂待在露的家里。

第三章 神秘的雅提亚(神秘 のアーティア)

新见翔、松冈由香、佐藤光和吉永秋穗来到异世界已有好一段时间，而在他们于异世界所认识的朋友——露之村庄中，这一天来了三位客人……



于另一方面，由香认为她们将会在这个异世界里面住上一段日子，为了能与村民更亲密一些，便提出大家各自探访他们，并从而打好关系的建议，各人也认为有此需要，于是就决定分头行事。

翔在村内行动期间可以找到其他同伴，首先于水车前找到光正在练习唱歌；之后在村内的广场见到吉永老师与露的朋友莎尔（シャィ）射箭，可是听吉永老师与莎尔的对话，得知莎尔对露并没有多大好感；接着在月光之塔附近的茜梨之丘遇上露，她正在观赏风景；最后在神官长欧烈姬旁的神托所发现由香，她为找不到神托所内所的事而烦恼……

当翔看过四人在村内的活动后，在村内散步时遇上失散了的同学——人志他们！没想到他们竟在这地方上相遇，当时令他们三人感到高兴！



原来人志与学在失散以后迷路了，幸好他们最后得到一位旅行商人帮助才不致于流落异地。其后，人志与学继续到村内参观，而翔则打算返回露家。后家后，露告诉翔，族长要会见他们几个人，于是就与其他同伴一同到族长家了。

原来族长叫各人前来，目的是为了介绍一位火龙族的商人“阿鲁拜将(アルバイジャン)”。他这次到伊奥卑洛司其实并无恶意的，还将优洛尼亚夺走伊奥卑洛司之神木的传言告诉大家。

听说优洛尼亚吸取艾蕾之树的能量快要用完，而阿鲁拜将也十分反对此事，所以希望可以联同其他住民一起阻止优洛尼亚的行动。可是在阻止之前要先得到伊奥卑洛司之塔内的文献，从中探求有关使用新能量的方法。然而那里乃是月光族的神圣之塔，而当中又藏有不少古代的知识，最重要的是那里有不少 GERM 存在，单以阿鲁拜将的能力是不能成功取走文献的，因此他想向族长借取勇士协助。



说到这里，阿鲁拜将向翔等人说在文献中可能有记载返回原本世界的方法，并以如何进入塔取得文献的方法作为代价要求翔他们协助……翔等人听到可以返回原来世界后，当然非常乐意协助阿鲁拜将，不过担心着翔等人的露也在此时决定一同前往。于是在他们购备好所需道具后，便到村人口与阿鲁拜将出发，进入伊奥卑洛司之塔了。

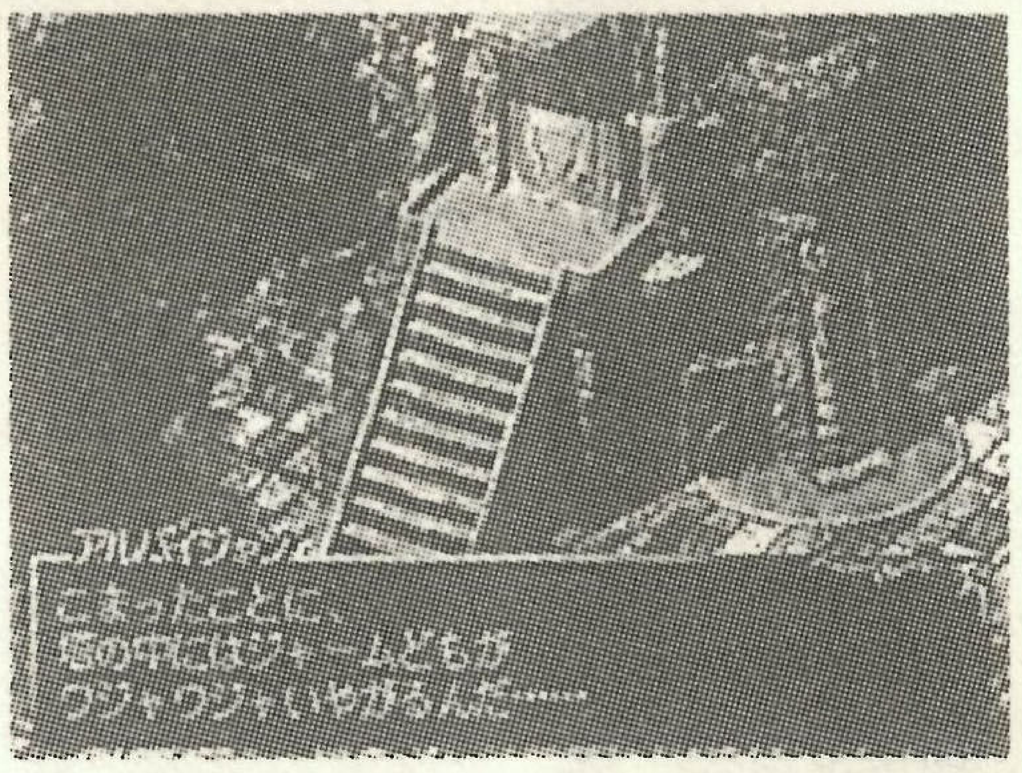
伊奥卑洛司之塔

伊奥卑洛司之塔的内部结构，全都是由机关组成，即是说若不在塔内启动任何机关，是根本无法登上顶层的。幸好当中的结构只是麻烦而非复杂，所以都很容易找到每层出口。而在这里将会有很多 RPS 发生，因此玩者记紧在相对的层数中多走一会儿便会有事件发生。至于塔中的 GERM 将会比之前的对手强出很多，当中有很多都是超过 1000 HP！这些尤其需要大家注意。



与之前一样，玩者将会在最顶层与 BOSS 战斗，而它也是在战斗开始之时召唤出多位同伴出战，除此之外还能使出连续三次攻击，不过攻击力最强的当然是 BOSS，所以玩者最好集合全员攻击它。另外，这次敌方的攻击力也很强，所以应带备多点恢复道具，以备必要时刻使用。

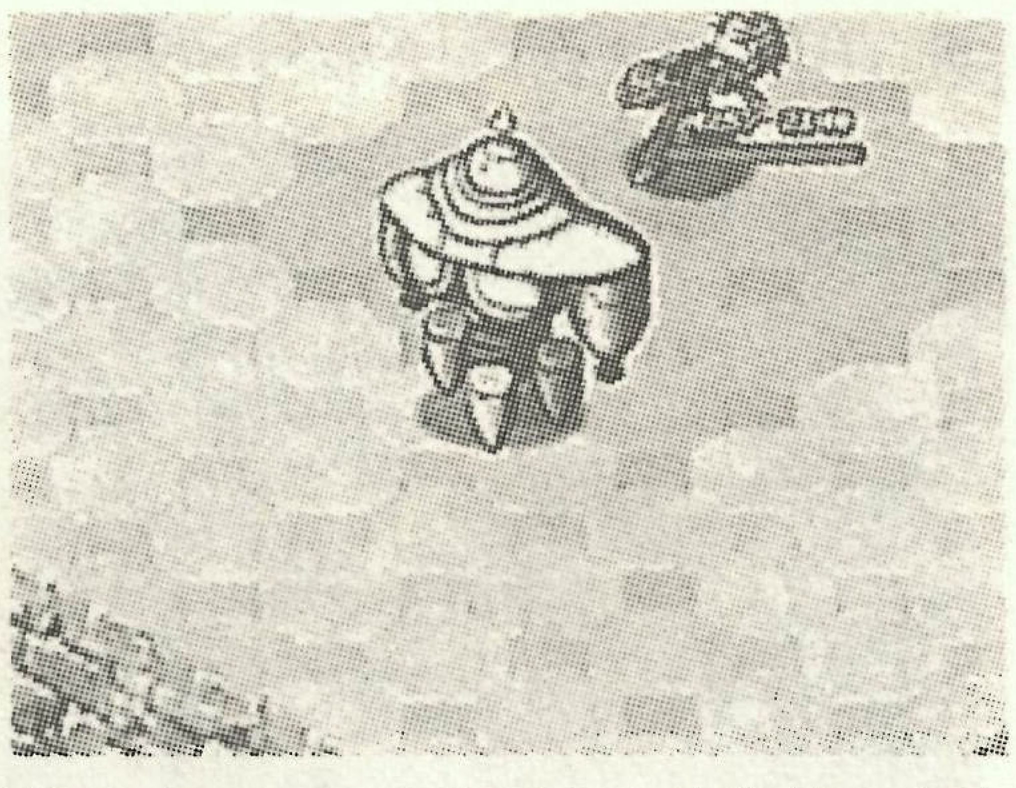
最后，翔终于能帮助阿鲁拜将取得文献，同时也取得了另一件“雅提亚”。返回村后，阿鲁拜将说他将会于第二天返回卡拉鲁



(カーライル)把文献分析，之后邀请翔等人与他一同前行，不过翔认为族长的调查还未完结，所以决定暂不跟他前往卡拉鲁，阿鲁拜将得知后，只好尊重他们的决定了……

返回村后，翔再到村内散步。当他来到神托所前，又一次见到由香偷看里面所进行的事，于是他就指责由香偷窥，由香心感不愤，但是觉得里面有点可疑，便气冲冲地离开，而翔也决定返回露家休息。

不久，翔再次到村中逛逛，而这次他来到神托所前，却发现学在门外等待着什么，原来他正在等待潜入了所内的由香！学将他见到由香潜入神托所内的事告诉翔，翔担心由香出事便马上进内找她。



果然，由香真的被欧烈姬及其他神官长发现，更因此触怒了女神而被她狠狠的教训了一下！随后幸得翔及时将她救起，才能带她返回露家疗伤。之后，露接到族长的指示而叫翔等人到族长家，而这次她所宣告的事情，当然不用想也知道是与由香擅入神托所有关。

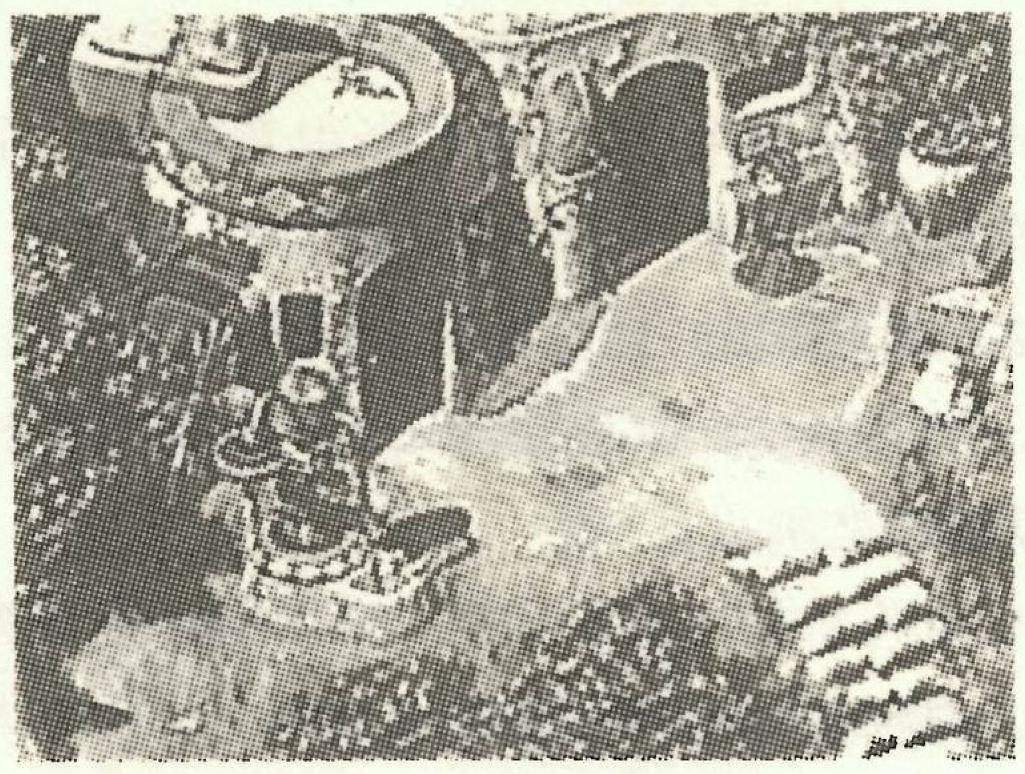
由于由香违返了村子的规条，所以要被逐出村外！正当各人也烦恼有哪里可以让他们栖身之时，阿鲁拜将便提意他们到其家，同时露也决定跟随各人离开村庄。不过在这时候，因为人志身体不适，不能即时跟阿鲁拜将离开，所以学便留下照顾他，待他痊愈后才前往卡拉鲁。于是阿鲁拜将与翔等五人在收拾好行李后，便离开了伊奥卑洛司。

第四章 中立都市卡拉鲁(中立都市カーライル)

卡拉鲁是一个无分部族的都市，当中住有月光族和火龙族族人。经阿鲁拜将带领之下，翔等人就来到他家暂时休息，可是，他们发现不见了光！于是他们待阿鲁拜将介绍了菲挪(フィノ)婶婶后，便到市内找寻光。

因为在市内有不少商店，所以翔在找寻光时也进入店内购物。之后，他询问了一同在路上搜索光的同伴后，估计光有可能会找到阿鲁拜家前的酒吧外等候，于是他就返回了阿鲁拜家。

呵呵……在这里终于找到光，发现她正被一位少年捉住，于是担心光安危的翔便一拳将少年打倒！不过经光解释后，才知道这是一场误会，经翔和光共同道歉过后，这少年就离去了，而翔也带光返回家中。



返回家后，阿鲁拜



将便带各人到其一个有如废墟一样的实验室中，将他之前所查到的一切都告诉大家。原来他查出，制造需要利用雅提亚协助使用的“魔弹”之方法，同时也知道这实验室内藏有雅提亚，所以便请求将它找出来。为了尽快找出返回原本世界的方法，翔便应承阿鲁拜将入内搜查。

秘密之实验室

在实验室内，他们看到有很多大型的货框弃置在其中，打开后发现有一些道具放在里面。另外在那将会有些楼梯，翔可以利用它通往下一层，其中在地下2F中有一个需要先关掉机关的风扇，否则的话便不能从中取得道具及继续前进。



而再走至下一层时，他们会发现有一个刻有纹章的货框，不论他们怎样开启也不能将之打开，最后只有先返回阿鲁拜将家询他开启的方法。

因为阿鲁拜将要与吉永老师调查有关纹章的事，才能把开启货框的方法找出，所以余下的人便在调查期间休息一会儿，于是他们就决定各自到市镇逛一会儿(选“町に行く”)。在光于市内散步途中，再次遇上之前救了他的少年。他像对光充满好感，邀请她出外谈天，而光也很乐意跟他谈谈。

原来这位少年的名字叫尔摩路（イムル），他们在聊天期间，发现他们有共同之处，都是认为自己很懦弱。不过经过尔摩路的鼓励之下，光终于能提起勇气继续与同伴一起。最后，与尔摩路约会完的光一起返回阿鲁拜将家，看看纹章调查完成了没有。



光返回家后，阿鲁拜将发现其头的头链上刻有的纹章，竟与之前货框的纹章相同！原来这纹章是司火龙族国各尼亚王家的，他估计可以利用它来开启货框，于是翔等人就带着此头链再次进入地下废墟中。

想不到这头链真的能开启到货框，可是当中竟藏了一个GERM……于是他们只有与它战斗了。

这次的BOSS比起之前所面对的，容易应付了很多。它唯一的特别能力就是能连续作三次攻击，而其他能力比之前遇到的要弱许多，所以不消一会儿就能将之消灭。

将敌人打败后，他们就将货柜内的雅提亚，带回给阿鲁拜将调查。而在这个时候，人志和学也来到阿鲁拜将家再次与翔等人会合，原来他们得到一位神秘少年的协助，从而来到这里的。这次他们来到这里除了会合之外，还有一件重要的事相告，就是欧烈姬从神中得到启示，之后学就将一些类似古文的话传达给各人，单从字面的涵意都能联想到世界会面临危机。

阿鲁拜将知道一定是火龙族想吸取艾蕾之树的力量，于是决定立刻前往那里进行阻止，不过他同时也请求翔可以助他一臂之力。



虽然这件事与翔无关，但经他寻问过同伴的意见后，知道一向害怕挑战的光都想鼓起勇气前去看看后，便决定跟阿鲁拜将一同到优洛尼亚。(先“いっしょに行く”)决定后就立刻离开卡拉鲁，至于人志和学则留在家中。

第五章　明朗化的过去(明かされた过去)

火龙城秘道

到达优洛尼亚的火龙之町，阿鲁拜将认为他们不能从正门进人，于是便带着翔等人到附近的秘道潜入火龙城内。由于是剧情需要，所以玩者在这章一开始就在秘道内，没有回复HP和存储进度的机会。但只要玩者从左方的通道离开，便可返回秘道的入口，与阿鲁拜将买卖道具、研究魔弹、进行休息及存储进度。



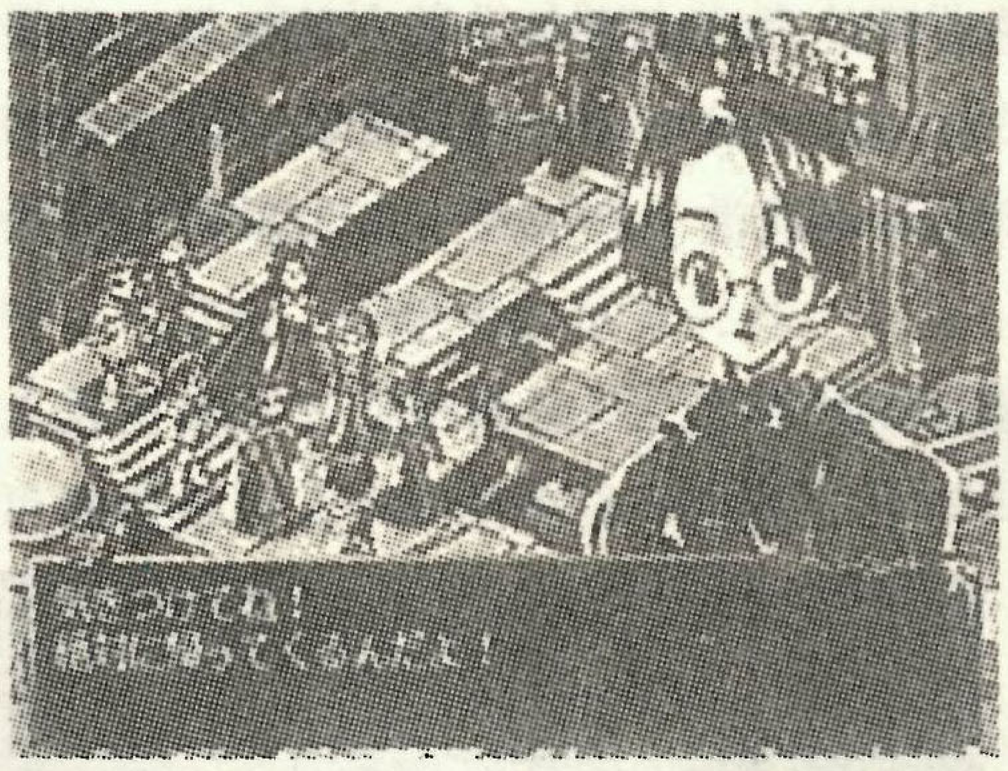
这秘道不是太复杂，沿着一条直路便可到达出口，只是途中会有一些机关需要开启，才能利用吊梯继续前行。而在出口之处，玩者将会遇到一位BOSS。

在这次的战斗中，玩者最好备有多点用来解毒的“毒消し草”，因为这次的BOSS最喜欢作全体攻击时令我方中毒。而其他与之前的一样，BOSS是懂连续三次攻击，但幸好它却不懂召唤同伴，我方也不用太困难就可将其消灭。

将敌人消灭后，他们也可从出口进入火龙城，不过为了安全，翔决定与露先进去观察。可是由香在此时因为妒忌露经常与翔一起，所以便生气起来，硬要与翔一起去，得不到明确的答复后便大哭了一顿。可能由香的喊声惊动了士兵，不消一会儿，士兵们已来到出口进行拦截！由于人多势众的关系，翔等人唯有被迫就擒，带往漆黑的牢狱内囚禁……



他们在牢狱内逗留了一夜，第二天早上，他们就被一位叫“卡宁(カレン)”的女性叫醒，并押他们到皇宫处会见女王。卡宁以前曾与阿鲁拜将一同研究艾蕾之树，而之后阿鲁拜将则是因逃离火



龙族而被冠以“背叛者”之名。他们来到女王面前准备受审，可是阿鲁拜却没有把擅自离开火龙族的原因说出，因此女王就打算用刑处分。幸好这时候有一位王子出现，他竟是光的好朋友尔摩路！他前来向女王求情，翔他们才减轻惩罚，现在阿鲁拜将被幽禁到“黑之间”内，而其余的人则可以获得释放。

第六章　飞龙之牙(飞龙の牙)

只剩下五人的翔等人，正为找寻一个休息的地方而烦恼。由于大家都很累，所以一行人都想快些找到旅馆，于是他们便决定各自到城内找寻。

之后翔到各店铺内询问，最后终于从武器屋中得知酒场有住宿的服务，于是便马上到酒场与店主商谈留宿事情，可是不论翔怎样问，店主也不愿租出房间。

面对这样的情况，心理脆弱的由香便掉下眼泪，责怪自己连累连累所有人被囚禁，阿鲁拜将更是因此而与他们分别。她越说越伤心，之后就大声地哭了起来，露看不过由香那么软弱的性格，便上前连打她数下，并责骂她的懦弱。听完露的一番教训后，由香终于明白她的意思。

然而在这时候，有一位少女的声音从他们身后传出来，说他们刚才的话很有趣，并请求他们让她加入其行列。各人回头一看发现有一位陌生的少女在其身后，都不禁吃了一惊，其中露更认为要提防这人。不过他们看那少女没有恶意的邀请，同时友善地请他们将事情告诉她，他们也减少了戒心，跟她回家。



少女带翔等人到其家安顿好后，便向各人作自我介绍，她的名字叫“亚责露(アゼル)”，同屋还有一位同伴，而她的名字叫“优(ユン)”。原来她们是反对优洛尼亚的组织——飞龙之牙的成员，她们都不满意国家使用艾蕾之树进行实验。露得知她们与自己有相同的目的后，才开始接受她们，于是翔等人就将阿鲁拜将被囚禁于黑之间一事告之。

亚责露对火龙城非常熟悉，她说黑之间内封印了龙，因此十分危险，但由香却说她们会不怕危险，并且希望可以得到帮助去救回阿鲁拜将。就这样，亚责露就带他们到一个可以潜入城内的地洞，不过在没有出发之前，翔等人还可先回亚责露家休息，或是返回城内购买道具。



黑之间的通道

这次的通道错综复杂，而且分叉路又多，玩者很容易迷路。

其实这里的道路也有其规律可寻，当玩者到达了SAVE点以后，其实就表示距离黑之间已不远，而BOSS战也将要展开，玩家别忘了在那里休息。至于这次的BOSS战将会是由两位敌人所组成，虽然多了一位，可是难度并没有提高，反而降低了。因为他们只有约2800HP，大概只需四至五个回合便可轻易将他们消灭。



打败了两条龙后，有一条会说话的龙出现于翔等人眼前，他说他早就知道主角一行人会前来，接着他又说更是从阿鲁拜将口中得知的！

听这么一说，原来阿鲁拜将仍然很好，其实他甘愿被囚在这地方是因为想探望其朋友，也就是那条龙——“华姆路(ヴァムール)”。华姆路原本是火龙族的人类，可是他却因为其族的特性——若情感太激动时会永远变成龙，引致他在变成龙以后要困在黑之间，以免伤害到人类。



现在，他们也不该在这儿久留，于是乎阿鲁拜将便叫由香去解除封印，同时也将雅提亚取走。在离开之前，吉永老师问了阿鲁拜将他以前的身份，他回答自己的确是与卡宁合作研究利用雅提亚吸取艾蕾之树的力量，可是他发觉若在吸取的过程稍一不慎，整个EITHEA便会立刻减亡，为此他将雅提亚带走，这就使他成了盗取重要物件的犯人。



阿鲁拜将被救出后，他们六人返回亚责露的家，并将亚责露介绍给阿鲁拜将。原来不用介绍，阿鲁拜将也认识亚责露，翔从他的谈话的口吻中听出，阿责露似乎不是好人；可是已经太晚了，因为这位小姐已先下手为强，把翔等人弄昏……

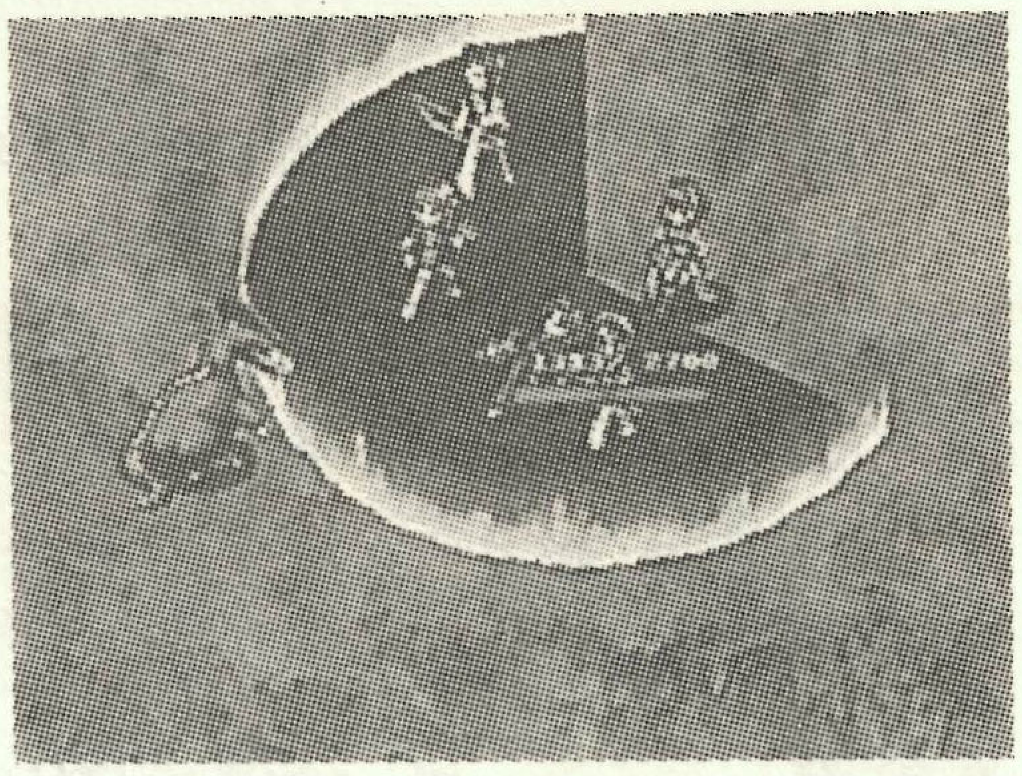
而在另一处地方，一个被树林包围着的村庄内，有一位少女正感到一些可怕的事即将发生……

第七章　优洛尼亚之炎(ユーロリアの炎)

原本和平的优洛尼亚，却因为亚责露利用了翔潜人黑之间内救阿鲁拜将，把控制着龙活动的封印解开，使她可以操纵着龙进入城内造反。现在，她已带龙攻入城内，然而女王却决定留在城内，与敌人反抗到底。

至于另一边，收到传言说亚责露的家就是叛党的尔摩路，则

带着军队准备把叛党一网打尽！可是进内后，发现光等人竟然全在屋内，经过一些时间的拯救，各人都清醒过来。过了不久之后，士兵向尔摩路报告叛党已入侵城内，翔等人便相信这是因为他们被亚责露利用所致。为了补尝错误，光就请求尔摩路可让她们跟他入城。就这样，尔摩路就带着他们进入城内。



火龙城

在进入城内之前，玩者可与之前一样先返回城外，到亚责露家进行体力回复或者在市镇上购买道具，然后再入城行动。

火龙城的范围都十分广大，而且当中每个地方都十分相似，很容易便会走错地方。但玩者可放心，因为有尔摩路同行，玩者可得到他的提示前往到目的地。最重要的还是当翔走至一间有六个石像的房间时，要将银色的石像推开才可开启秘道。除了依照尔摩路的指示外，玩者也可到指示以外的地方，可能会在那里取得一些道具！城中的GERM也不弱，其中有些是上一章所对付的BOSS，一些HP更多达4000！是比以前强劲了一点的。



连番兜兜转转，他们终于来到谒见室，可是女王却变成了一条龙，再也不能变回人类。而至于尔摩路的姐姐，根据女王所说她现在于黑之间，而且情况也很危险。为此他们决定先到黑之间拯救姐姐，然后再作打算。

他们赶往黑之间，发现尔摩路的叔父华姆路已经身受重伤，而据他所说，其他龙也遭受到同一命运，看来亚责露已成功攻陷优洛尼亚。华姆路认为他们已不能再留在这地方，因此提意各人坐在他的背上，让他背着各人到比较安全的雅姆雅姆之森。



而在亚责露方面，她们真的成功侵占优洛尼亚，其中优更高兴得希望可以重整一个新国家……当她说到这里时，亚责露突然把她杀死……

第八章　圣地雅姆雅姆(圣地ヤムヤム)

由优洛尼亚逃到雅姆雅姆，华姆路将王子等人送到安全的地方后，便带着伤到邻近的森林内栖身。据阿鲁拜将所说，位于他们附近会有一个村庄，然而他却忘记了实际位置……

各人现在都十分疲累，可是在这地方又有很多GERM，看来他们要尽快找到村庄。正当翔叫阿鲁拜将快点想起来村庄的正确位置时，他们突然听到一些古怪的声响，担心是敌人的他们立刻提高了警觉，可是出现的只是一位小女孩和一位小男孩。那女孩的名叫夏美(ハーミー)，而男的叫波波(ボーボー)，他们都是属于夜梦族的。

阿鲁拜将得悉他们就是夜梦族后，马上请他们带主角一行人前往其好朋友皮艾家处。原来皮艾就是夏美的爷爷，要带他们可谓非常容易，但是因为阿鲁拜将的语气有一些恶劣，差点把夏美搞得不愿意答应他们，最后还是翔礼貌的请求，她才愿意带路。



在带路途中，夏美突然停了下来，还对翔他们说快到村庄，这样就各人就可以休息。翔听她的话后感到很奇怪，他对夏美说自己并没有向她说担心没有地方休息，于是夏美就回答她其实是能感应到人内心所想。

各人跟随着夏美和波波的带领，终于来到夜梦族村，而阿鲁拜将便立刻进入皮艾家内，跟他的好友商谈事情。由于大家都十分疲惫，所以皮艾吩咐夏美招呼各人到休息的地方，而翔和阿鲁拜将则继续留下与皮艾商谈。



经过阿鲁拜将把之前所发生的事情全部告知后，皮艾才知道之前曾发生了很多意想不到的事情，同时翔也是在这时才知道阿鲁拜将并非火龙族，而是夜梦族。

他们所商谈的事情是：现在同是夜梦族的卡宁打算将世界上剩下的艾蕾之树的能力都吸走，而她的背后似乎是有一股势力右支持着她，因此要对付她并不容易。

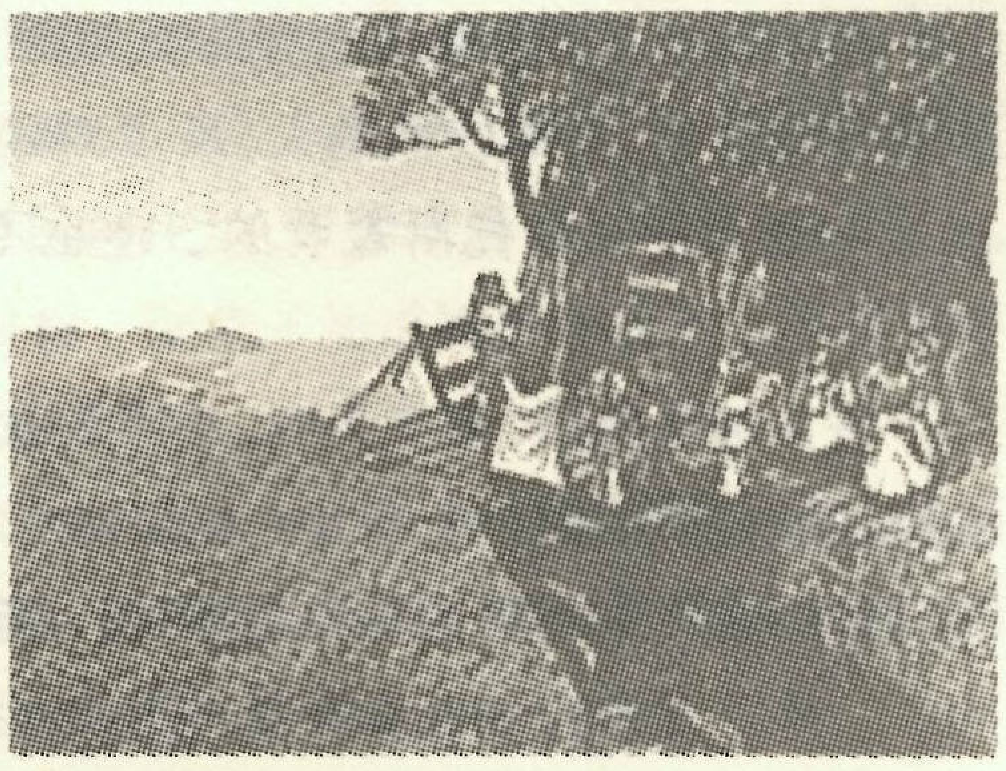
三人的话暂说到这里，这时皮艾告知他们于雅姆雅姆之森内藏有雅提亚，之后就请他们二人早点休息了。

翔离开了皮艾的房间后，先往夏美的家探望各位同伴的情况，可是看来各人真是很累。所以他决定还是不再骚扰他们。之后，他转到夏美家隔壁时只见到露的行李，却见不到任何人！于是他到波波家探望尔摩路王子和纳莉亚公主，但是他们都同样很疲惫，因此他便离开波波家，再次来到皮艾的家面前……



翔在皮艾家前遇上露，原来她还没有休息。她向翔说自从听说翔他们是从异世界来到这里的以后就令她感到有莫明奇妙的寂莫。目前来看翔只能理解为她之前遇到奇怪的事情太多的关系，才令她说出这样的话，于是翔便离开让她一人静静(什么大脑？？)。

接着，翔再次来到波波的家。但是在他还没有进入里面的时候，波波带着泪水匆匆地离开自己家，后来翔进去看看，看到尔摩路王子和纳莉亚公主都为失去母亲而痛哭。主人公现在这时候脑里一片空白，只想找方法去补偿一切。这时他想到可以利用雅提亚去阻止卡宁，于是决定独自进入森林内找出雅提亚。

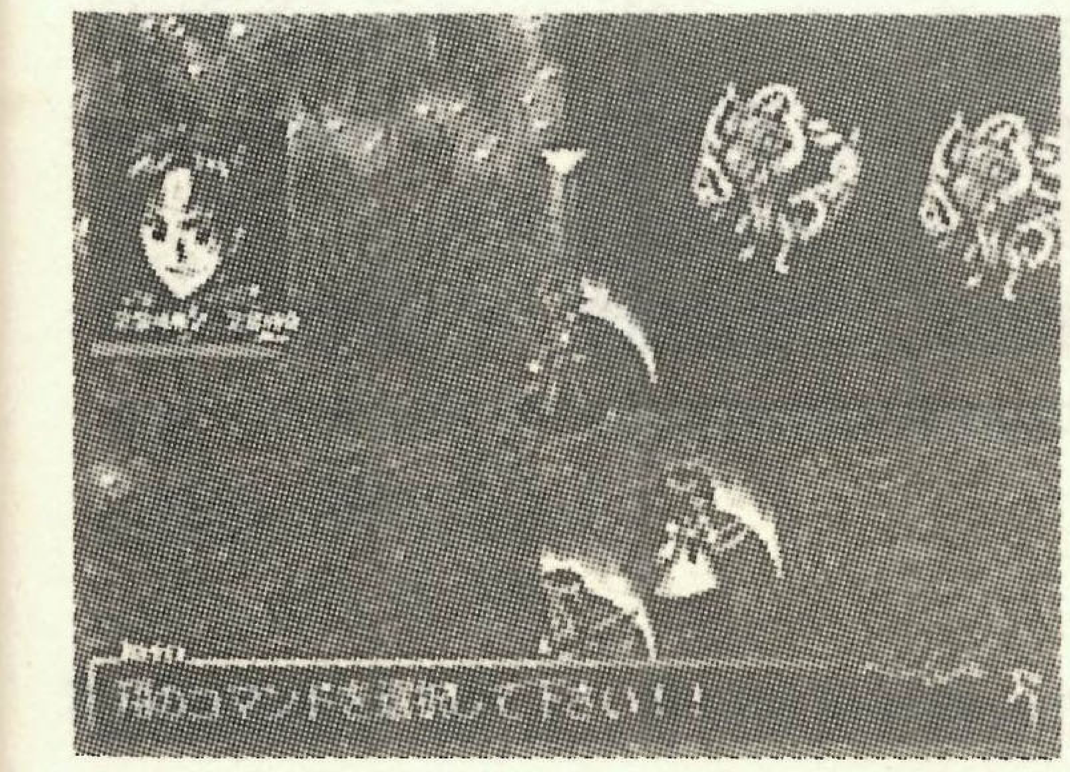


可是能看透别人想法的夏美上前制止翔这样做，因为她知道森林有很多 GERM，所以希望自己可以为翔带路。翔认为自己在陌生的地方行动的确有危险，在别无他法之下唯有答应让夏美同行，于是她与翔约定晚上于村内的树下会合。为了补充体力，翔便在约好后马上返回夏美家休息。

到了晚上，翔照着约定于村内的树下等着夏美，但是正于他们打算出发的一刻，吉永老师就前来截住他们，原来她是想跟随一同找寻雅提亚，因此翔便多了一位同伴进入森林。

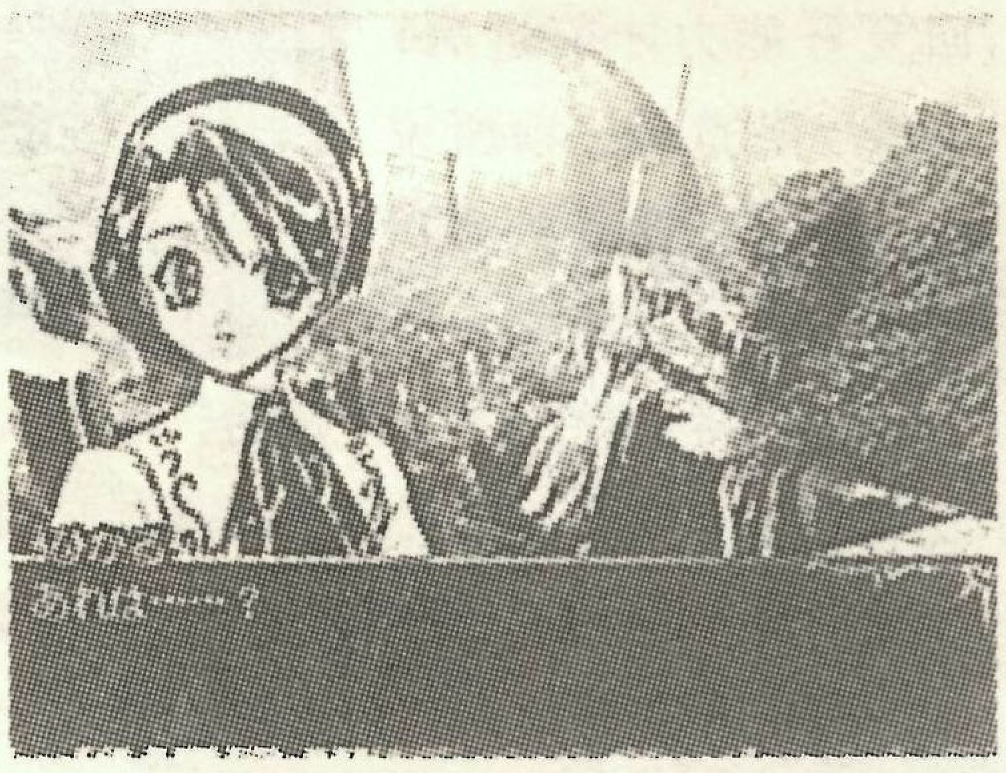
雅姆雅姆之森

在进入这森林之前，也即是翔睡觉之前，最好先到皮艾的家跟阿鲁拜将购备好道具，因为翔跟夏美约定好他们只在晚上探险，一旦入夜并到森林内冒险，翔再返回村庄的话便会变成早上，而翔也不能再行动，直至返回夏美家睡觉至黑夜。



森林的路都颇为复杂，而且路程很长，当中更有些分叉路，不过在出现分叉路时，夏美会作出一些提示，只要依照提示照行便可。在路途中会遇上很多 GERM，而我方又只有翔、吉永老师和夏美，在缺乏了强劲的仲间以及夏美的能力极低的情况下，我方是很容易被击败的，所以最好的方法还是尽量不要跟他们战斗，以免 HP 受不必要的损耗。

他们在森林的尽头找到雅提亚，但同时也是与 BOSS 战斗的时间。这次的 BOSS 具有两位，他们只是平时遇到的 GERM，每位的 HP 都只有 3800；虽然不是特别强，可是由于我方人数少了，以及夏美的能力很低，所以要战胜也要下点功夫。至于 BOSS 们，好象都特别喜欢对付夏美，因此在战斗中应由翔和吉永老师攻击 BOSS，让行动力快的夏美为同伴或自己回复状态及 HP。



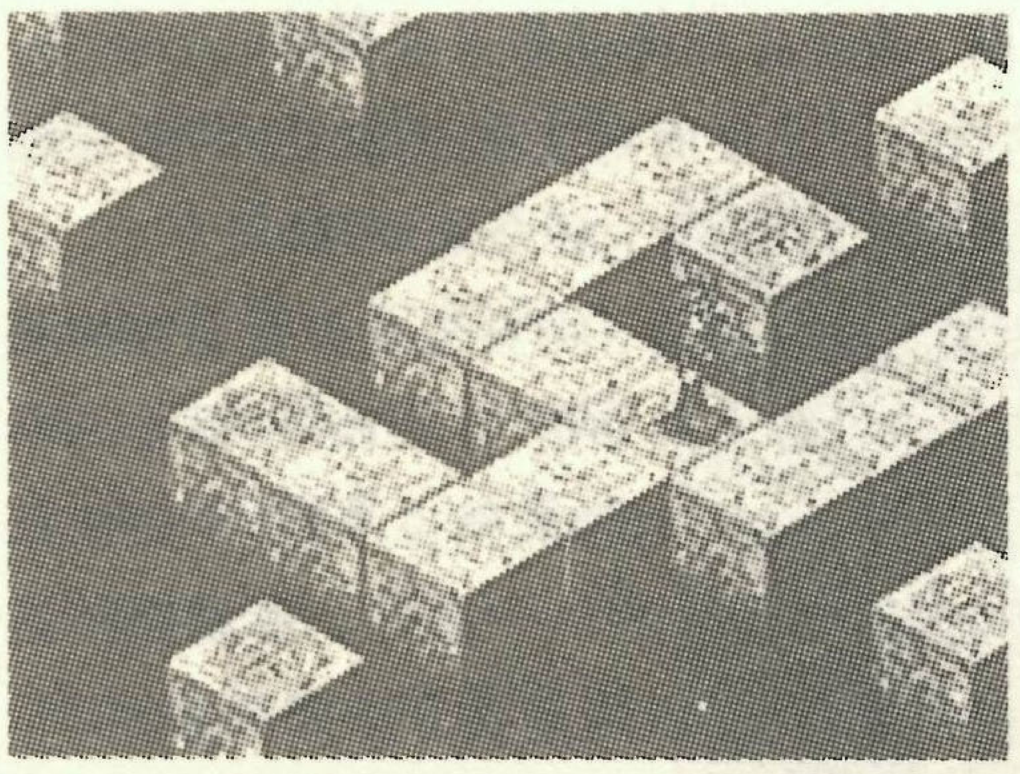
翔终于将雅姆雅姆之森内的雅提亚取到手，于是他们彻夜的冒险也终告结束，各人立刻将之带向村庄。当由香得知翔、吉永老师和夏美三人“扔下”他们前去冒险后，不免责骂他们。

不过现在不是吵闹的时候，阿鲁拜将马上利用翔取回来的雅提亚，跟雅姆雅姆的艾蕾之树做实验。这时候，皮艾已经发现亚责露等人乘着龙前来雅姆雅姆，于是翔等人也赶快做好准备，阻止亚责露进一步的行动!

在那天晚上，阿鲁拜将于翔在乘凉时找到他，他告知翔在其研究文献时发现当中记载了有关艾蕾之树守护者的事情。艾蕾之树守护者是当艾蕾之树认为自身有危险的话，便会呼唤出异世界的人来，引导他们来到 EITHEA。照着阿鲁拜将对守护者的解释，翔非常乎合以上的条件，不过这样的话，也就是说将由翔来守护艾蕾之树以及 EITHEA……

第九章　过去的代价(过ちの代偿)

第二天早上，阿鲁拜将打算把之前于卡宁于树上设置的装置解除，可是由于他不属于战斗人员的关系，所以他只带翔等人来到一个类似神殿的装置设施前，拜托他们进入为他解除装置。



神木 DOME(ドーム)

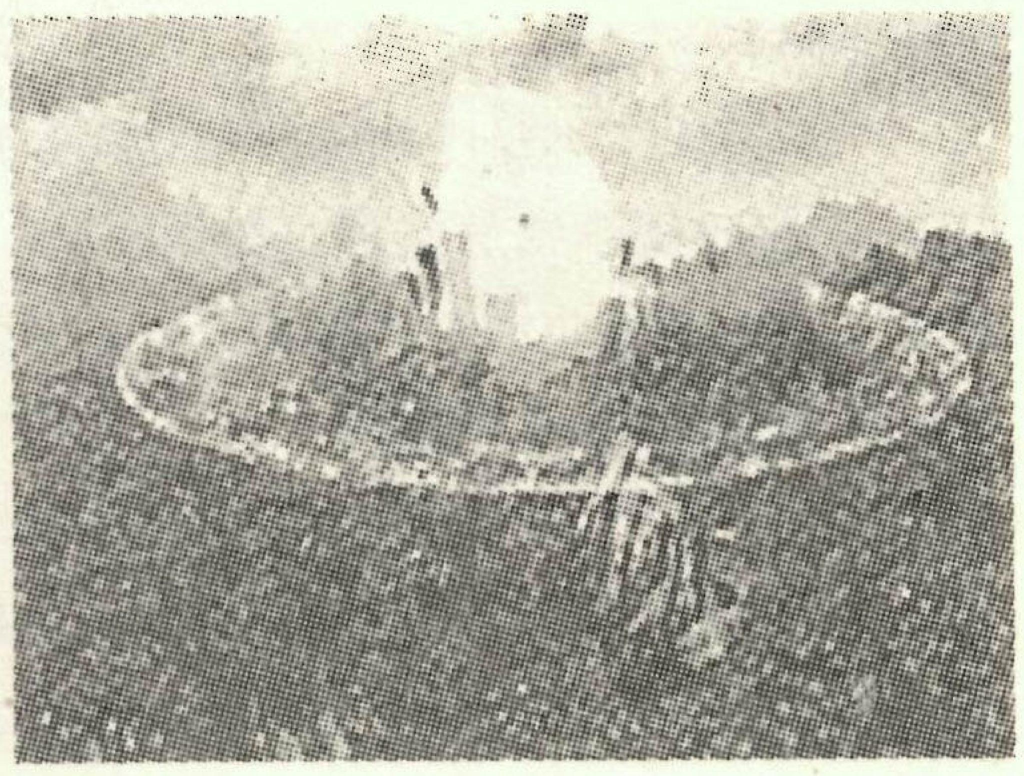
在未进入冒险之前，玩者可先在入口处找阿鲁拜将购买道具、回复 HP 和储存进度。这神木 DOME 共有十层、三个部分，第一个部分是由第一至第五层所组成，每层都有一条长走廊，而走廊间会有数个传送器，玩家要利用传送器才能到达另一层；而第二个部分是由第五层至第九层组成，它们不再有走廊，玩者只需沿着楼梯上行便可到达；至于第三部分是第十层，当中有如有机关的迷宫般，玩者需踏上蓝色的石板上才会出现橙色的石板，不过并不是每个橙色石板都能通往出口，因此玩者需要做多番尝试才可以。另外，在途中有不少 GERM 出现，他们的攻击会使我方同伴进入麻痹状态，因此玩者最好带备多些能解麻痹的“ウサギの尻尾”。



与卡宁谈话完毕才出现的战斗，敌人的攻击力比之前的还要弱，不论他们是作出全体攻击或是单体攻击，我方的 HP 都不会扣去很多，因此玩者可以放心。至于对付方法，玩者最好是使用 ROUND，先攻击其中一方的敌人，将他消灭后才对付另一位，这样便能胜利了!

战斗后得知卡宁是因为她所爱的阿鲁拜将背叛自己，才促使她干出这样事来作为报复。现在，她已实行了她的计划，开启了装置。

但是超出她的想象，装置突然失灵……眼前的状况正令卡宁不知如何是好时，亚责露在此时现身于卡宁与翔等人面前，她变身成另一个人，并且自称为魔女宝拉达(プラダ)，原来她与卡宁



是属于同一势力。

卡宁还以为宝拉达是前来协助她的，然而事与愿违，宝拉达竟出手将她杀死！原来她实际上是利用卡宁引诱翔等人出现。原本翔想问一问宝拉达，可是由于装置将快爆炸，他们也不得不逃走。

这时候，位于神木 DOME 外的阿鲁拜将也感觉到那里快要爆炸，在他担心着翔他们能否安全逃离之时，从森林内突然走出了一位受伤的男子。

阿鲁拜将上前慰问他时，发现这人就是背叛了优洛尼亚的将军柯柏斯（オパス）！原来他们也被宝拉达欺骗，最后也是与优及卡宁的命运相同——被她杀死。

镜头返回正在逃离神木 DOME 的翔那方，他因为逃避不及，被装置的强大爆炸力弄昏……

后来，光与翔终于苏醒，而阿鲁拜将也前来观看他们的伤势，可是这时却出现了无数 GERM。光在面对这种困境之下，激发起她内心的斗志，最后以她一人之力将 GERM 全部杀死！

于是阿鲁拜将与翔便藉着这个机会，将五位女孩带返雅姆雅姆。皮艾等待着阿鲁拜将和翔，各人都知道 EITHEA 已面临刻不容缓的情况，但是现在女孩们都昏迷，而翔的伤也不轻，于是皮艾在迫不得已之下要带他们到雅姆雅姆的一个地方。那里是传送器，皮艾想传送他们返回伊奥卑洛司，目的是找方法拯救世界。

第十章　三位魔女(三人の魔女)



经传送器一送，他们在转眼间已来到伊奥卑洛司之神殿，各人也在这时候苏醒。

听得到阿鲁拜将的一番解释，清楚目的后，她们便马上返回伊奥卑洛司，先与族长商讨之后决定行动。在她们离开逃神殿途中，位于雅姆雅姆的圣树已经崩溃，她们也要加快行动速度，否则 EITHEA 也会随之灭亡了。

翔等人再次返回伊奥卑洛司，但由于除露以外，其他人都被放逐，所以守卫都不准许他们入内，于是露只有带他们到村外的一条秘道进入，在途中他们再遇人志与学。

那条秘道是能通往族长的家的，露小时候经常与莎尔一同利用它逃走出外游玩，不过由于那是小时候的事，所以那条秘道十分狭窄，他们要小心移动才能到达村内。

到达后，他们得知族长在欧烈姬家处，便立刻前往那里将 EITHEA 即将面临危机一事告之，族长见事态严重，就答应他们能进出伊奥卑洛司。得到批准后，他们马上返回露家放下行李，并到村中休息一会。

翔经过莎尔家，发现露与莎尔谈话，并看见露将刚才在秘道拾回来的颈链交给她。后来露离开莎尔家，还告诉翔她与莎尔的误解已经解决。接着翔来到马提莉亚（マテリア）家，跟她谈话时对方会送出一件露的武器让她防身。

之后玩家操纵翔去看看夏美发生何事。来到后，才知夏美想让翔与她找欧烈姬，翔答应后便一起进入欧烈姬家。

原来夏美找欧烈姬是想她带其观看女神像，由于欧烈姬认为夏美是夜梦族，是有吉兆的人，所以对她非常尊敬，即使族例是不能让一般人进入神托所观看的，他也不得不带她及翔等人入内部。

进入神托所后，夏美大叫：中央的女神并非善类，之后女神像愤怒的冲到她面前，变身为一位穿着红衣的女孩！这时欧烈姬才发现她一直以来相信的女神是魔女，而她的名字叫“美丘（ミュウ）”，她见女神的身份被揭穿，便马上派出两个女神像攻击揭穿她的人。



这次的战斗最好多带点“目覚めの粉”，因为敌人的攻击很容易让人进入睡眠状态。而由于敌人的行动力颇高，它们通常在我方还未全体行动完便会轮到其攻击，所以玩者若想回复同伴 HP 的话，就最好分配给行动力高的同伴使用，否则很容易在未回复之前就被敌人杀死。而玩者应先集中攻击一方的敌人，避免分散力量去攻击两位敌人，减慢消减敌人之速度。

美丘不满其手下被翔打败，便愤怒的进入所内的一扇门内，翔当然不放过她，他们也马上跟随着她进入门中。

神托所地下

其实在夏美要求翔进入神托所的时候，玩者已再不能返回露家回复 HP，及到村内购买道具的了，所以一定要在之前准备好一切才行动。

至于神托所地下将会有多扇门，玩者要进入正确的门才能找到美丘，否则只会找到死路。而玩者在入口处进入左面的门，而沿着路直行至另一个有多扇门的地点后，便进入右面的门，之后同样再沿路而行，便会找到美丘的了。



不过要注意之前所说的左面和右面的门，那里一定会出现敌人，玩者记着到那里之前先回复好能力才前进啊！另外，若选择之前所说以外的门，便有机会找到一些道具。

再次将美丘的手下打败后，翔等人便进入神托所的内部，竟发现有另一位魔女在沉睡中。据美丘说她叫做莉迪（レディ），是最强的魔女，只要让她醒来的话，她便能毁灭世界！他们知道魔女的力量实在大得惊人，为了阻止美丘令莉迪苏醒，决定先将美丘消灭。

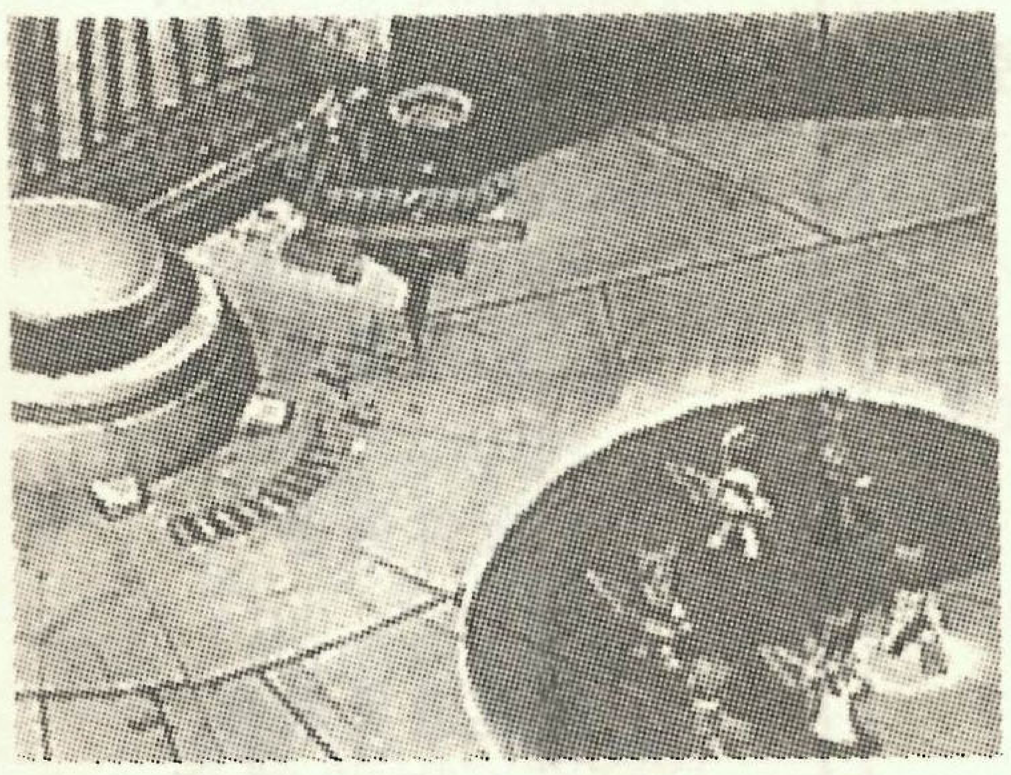
美丘的能力不是太强，她虽然可以连续三次攻击，令我方中

毒以及吸取我方HP，可是我方所受损害却很少，最让玩者担心的反而是她有时会集中攻击我方一人，而我方最好利用行动力高的角色使用道具去回复同伴，而其余的人则利用ROUND集中攻击美丘，这样的话五个回合便可轻易战胜。

美丘终于败给翔，可是宝拉达却在此时现身，她利用其能力让她及其余两位魔女转移地点。由于魔女们离开了，翔等人唯有先返回再作打算。露在返回村庄后，好像满怀心事的坐在山丘上，于是便上前慰问她，这时候，玩家才知道她因为喜欢上了异世界的人，及即将与他们分别而烦恼！

在露的家里，阿鲁拜将已决定他们要在莉迪苏醒之前去将另外两位魔女杀死，然而魔女却拥有不死身，要对付她们真的不容易，但是他们相信只要查阅文献就能找出方法。

说到文献，阿鲁拜将终于找到返回异世界的方法，这就是取得十颗雅提亚，现在他们已找到九个，再加上阿鲁拜将手上的一个，十个终于集齐了！至于打败魔女的方法，他们想到使用集起雅提亚的力量，制造出最强劲的魔弹，虽然还没有肯定能否将魔女消灭，可这是唯一的办法。大家商量后决定先把魔女消灭，于是翔在村内与各村民及同伴谈话和准备好一切后，便返回露家集合，马上启程到魔女的所在地——卡拉鲁。



他们来到卡拉鲁，发现市内的所有人都消失了，各人都开始感到奇怪。而在这时候，夏美突然觉得废墟内有不寻常的东西，于是大家就进入内部调查一下。

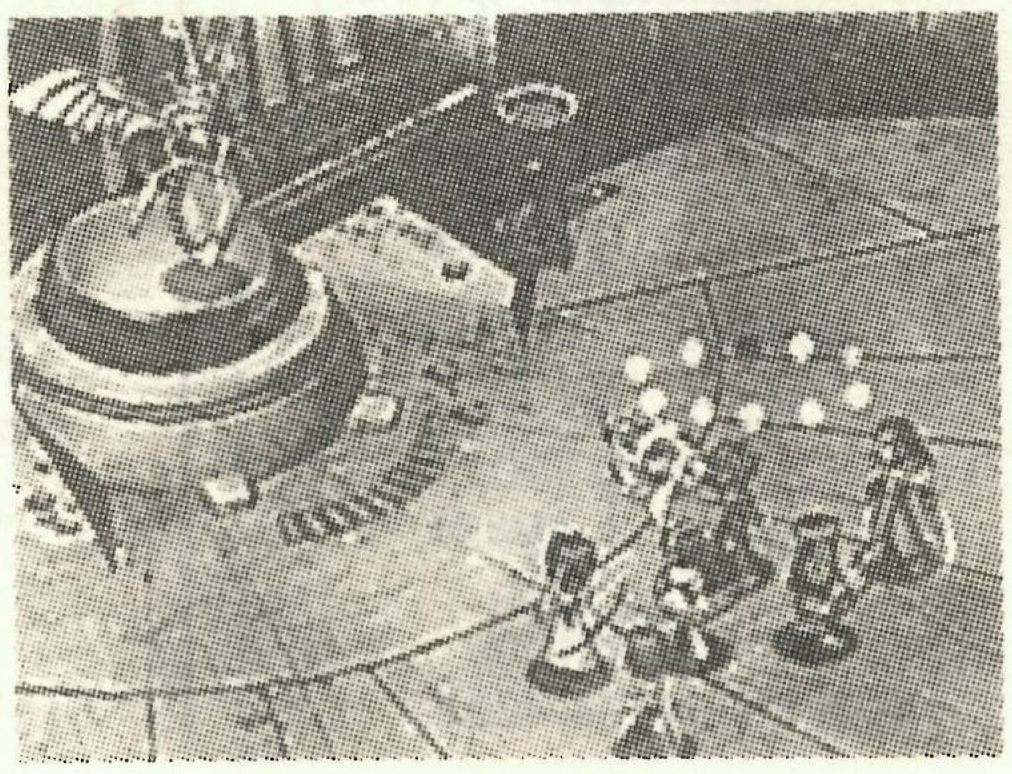
地下废墟

玩者这次进入的地下废墟之内部结构，基本上是与上次进入时一样，玩者可沿着上次走的路，便能到达地下3F。

当他们来到地下3F一个要用优洛尼亚王家纹章的货柜处，就会与从雅姆雅姆中逃出来的尔摩路王子等人汇合，于是他们可在货柜内进行HP回复和购买道具。

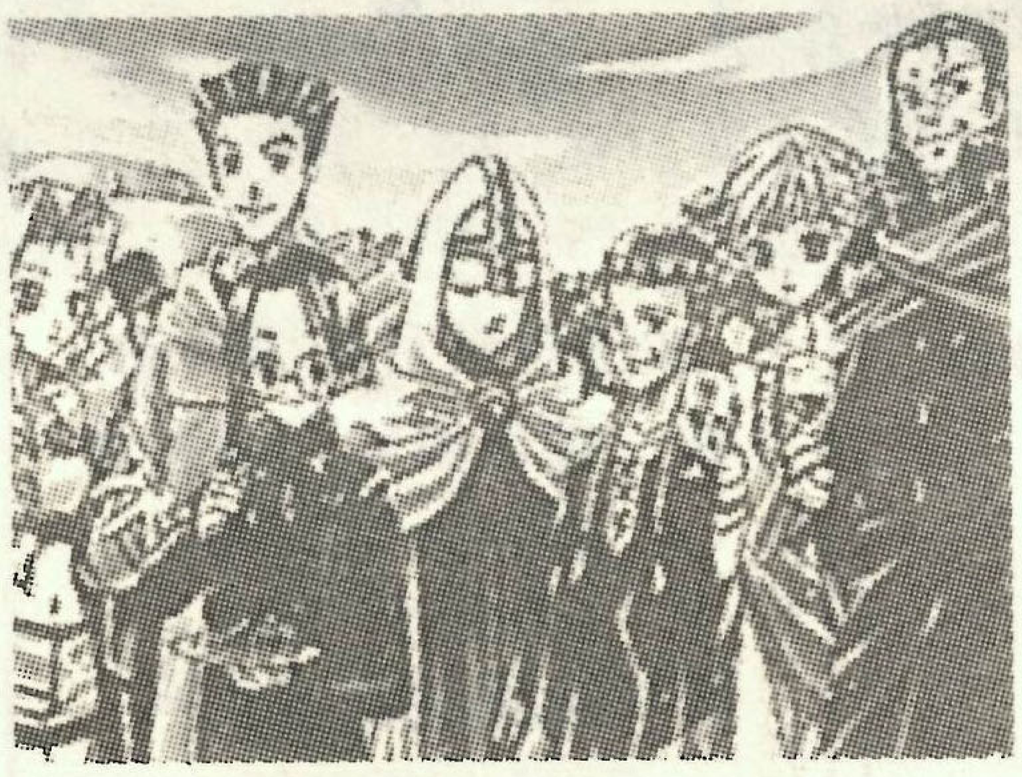
经过一晚的休息，玩者便可继续前进。之后，把位于货柜上方的水龙头扭开，便会发现于其左面的一个喷烟的地方有一条通道，玩者就能从那里进入下面的层数。

在地下4F内，玩者要先到右上方的通道，将那里的一个机器开启，这样才能使位于中央下方的一条梯子打开，从而到达地下5F。接着在地下5F乘坐电梯前往地下6F，那里会有一个SAVE点，玩者千万要到那里储存进度，因为之后会连续与两位最后BOSS战斗。



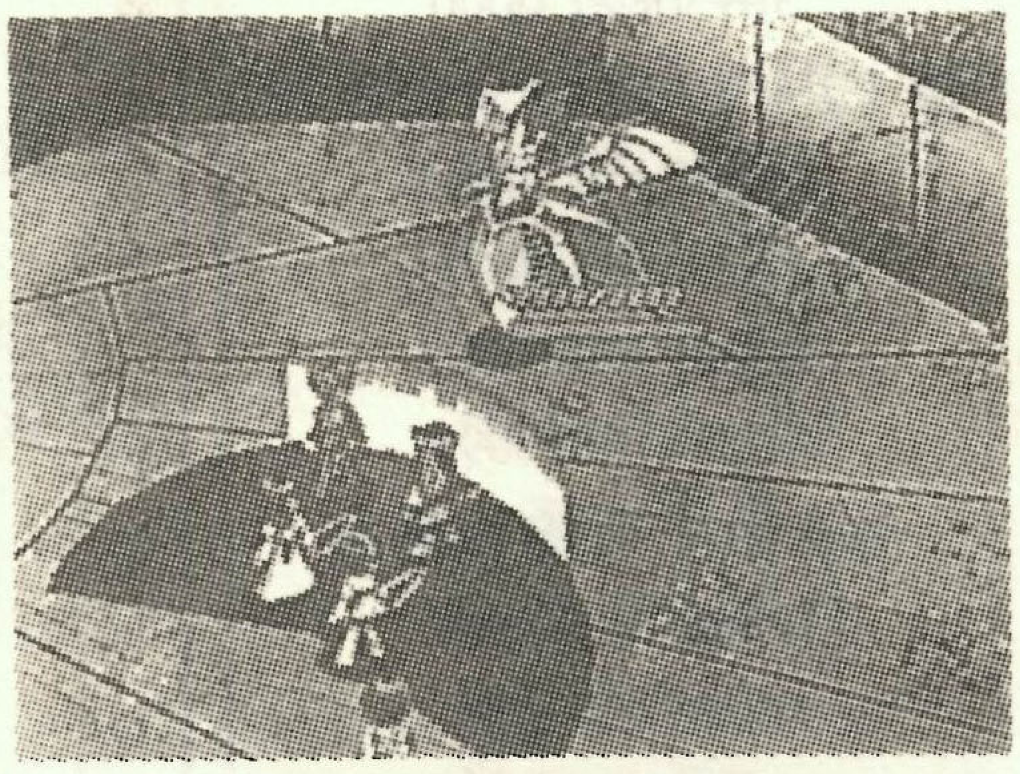
进入地下6F的一扇大门内，翔终于找到魔女的所在地，其中宝拉达说卡拉鲁人民的生命力，已全奉献给莉迪，用来给她苏醒。翔听后极为激动，随后发动出十颗雅提亚的力量！

可是宝拉达却没有任何的害怕，反而希望可以连他自己的力量也奉献给莉迪。不过她想先让自己的力量再强劲一点，所以在战斗之前把美丘的力量吸掉！接着战斗也随即开始。



由于敌人只有宝拉达一人，因此战斗时最好使用ROUND，以集中全力去攻击她。她也是能连续三次攻击我方的角色，至于攻击方法主要集中攻击我方其中一人，令其气绝，所以我方在每回合最少要用一人来回复同伴HP。

宝拉达被消减后，她将自己的身体也奉献给莉迪！而莉迪吸收到足够的能量后，终于也苏醒起来。于是翔打算利用他的枪将之消灭，可是这时候宝拉达的灵魂却掩护了莉迪，莉迪差点被翔命中，这使她非常愤怒，于是也开始攻击他。不过在这时候，喜欢着翔的人突然上前替他阻挡了攻击，而这位女性也因此而奄奄一息。翔忍无可忍，决定与余下的同伴跟莉迪决一死战！



与莉迪决战之前，由于少了一位同伴作战，因此玩者要先编排好队伍的构成，当整理好后就会进入战斗。莉迪的能力比之前的宝拉达高很多，她除了可连续攻击三次，以及每次攻击都能扣掉接近一半的HP外，她还有两种形态，所以即使将快打败第一形态的莉迪也不要放松！玩者对付她的方法就是最好不要用魔弹。与上次战斗一样，虽然会减慢战胜速度，但还是在每个回合用最少一人来回复同伴HP，便能事半功倍了。

最后，翔终于也能利用自己的枪将莉迪干掉！可是他却认为这次的战斗，胜利的是莉迪，因为她夺去了对他最重要的人。在这时候，呼唤翔来到这世界的艾蕾之树的圣女再身于其眼前，她多谢翔能够守护到EITHEA，为了答谢他，她将翔手上的尸体取走……



世界终于回复和平，EITHEA的所有人民都能过回幸福的生活。在伊奥卑洛司里，各人都为回复和平而庆祝。当EITHEA的人知道翔等人即将要返回原来的世界后，都感到十分可惜，不过他们希望有朝一日能再见到他们。

虽然能返回原本的世界应该是很快乐的，不过翔却为死去的重要的人而难过……

不知道艾蕾之树的精灵穆素拉是否听得懂翔的话，他们竟然将翔最重要的人起死回生了！

文/PENCIL

近期游戏金手指

超级机器人大战α外传

资金不减

D00E6572 0092

800E6572 0080

资金超多

80073168 967F

8007316A 0098

移动最高

B0060038 00000000

30130535 0009

敌人一击死

B0070038 00000000

30130822 0000

按L2+R2键后资金超多

D005EA9C 0003

80073168 967F

D005EA9C 0003

8007316A 0098

击败敌人后等级最高

D00B58EC 0002

800B58EC 0001

全道具

801704AC FFFF

801704AE FFFF

801704B0 FFFF

B0320002 00000000

801704BC 0909

高速化

D0024B3A 1440

80024B3A 1400

总回合数

8007316C XXXX

难易度

30073182 000Y

(Y=0:普)

(Y=1:易)

(Y=2:难)

熟练度

80073188 00WW

[WW=00~FF(16进制)]

商店出现

30073175 0000

BP超高

80073178 FFFF

按选择键后无限移动

按△键后解除无限移动

D005EA9C 0100

800B62FE 1000

D005EA9C 0010

800B62FE 1040

EN不减

D00B8602 0062

800B8602 0060

D00B8686 1821

800B8688 0060

D00B868A 0062

800B868A 0060

D00B8CB8 1023

800B8CBA 0060

D012952C 0008

80129530 0000

精神力SP不减

D00B65E8 1823

800B65EA 0060

D00B6686 2823

800B6686 0040

D00B65F4 2025

800B65F4 0084

D00B65F6 0083

800B65F6 8E24

D00B66A6 AC83

800B66A6 AC86

弹药不减

D00B9166 2442

800B9164 0000

攻击敌人一回后格斗值上升1

D00B5928 0008

800B5924 0014

D00B5928 0008

800B5926 2463

攻击敌人一回后射击值上升1

D00B5974 000A

800B5970 0014

D00B5974 000A

800B5972 2463

攻击敌人一回后防御值上升1

D00B5A58 000C

800B5A54 0014

D00B5A58 000C

800B5A56 2463

攻击敌人一回后回避值上升1

D00B5A0C 000E

800B5A08 0014

D00B5A0C 000E

800B5A0A 2463

机体改造一次后最强

D00E4C2E 9042

800E4C2C 000A

D00E4C2E 9042

800E4C2E 3402

武器改造一次后最强

D00E65A0 1F00

800E65A0 A000

D00E65A0 1F00

800E65A2 3C03

全图鉴

B0170002 00000000

8009CD88 FFFF

全事典

3009CDE6 0001

B00F0002 00000000

8009CDC8 FFFF

按选择键+↑启动无限移动

D005EA9C 1100

800B6310 0000

按选择键+↓启动无限移动

D005EA9C 4100

800B6310 FFFF

以下是较受注目的机体

0064 RX-93 Hi-νGundam

008D TURN-A Gundam(月光蝶)

00B7 XX Gundam

00BA XX Gundam 全着装版

01A7 幽灵机

01BA 新格兰森

01BB 新格兰森(强化版)

801704AC FFFF

801704AE FFFF

801704B0 FFFF

B0320002 00000000

801704BC 0909

Grow Lanser

无限金钱

80194304 423F

80194306 000F

无限ITEM

D008959E A230

8008959E 2400

MP不减

D003047E A622

8003047E 2400

全ITEM

B0E10002 00000000

801DDA09 8009

B0E10002 00000001

801DDD06 0001

武器最多

301DE22E 0063

防具最多

301DE230 0035

配件最多

301DE232 001A

重要道具最多

301DE234 001B

主角能力修改

经验值最大

801CA6B8 869F

801C46BA 0001

HP

801C46E8 03E7

801C46EA 03E7

MP

801C46EC 03E7

801C46EE 03E7

AT

801C46F0 03E7

DF

801C46F2 03E7

STR

801C46F4 03E7

INT

801C46F6 03E7

MOVE

801C46F8 03E7

SPEED

801C46FA 03E7

DDR 4th MIX

全部模式

300E4DEC 00FF
全曲子
800E4DE8 FFFF
INFORMATION 全满
800E6328 FFFF
800E632C FFFF
800E6330 FFFF
800E6334 FFFF
800E6338 FFFF
800E633C FFFF
800E6340 FFFF
800E6344 FFFF
800E6354 FFFF
800E6358 FFFF
800E635C FFFF
800E6360 FFFF
800E6364 FFFF
新型密码(INFORMATION 全满)
B0080004 00000000
800E6328 FFFF
B0050004 00000000
800E6354 FFFF

ONI 零～复活～
所有神灵
B0130002 00000000
801B3A10 FFFF
金钱 MAX(300000)
801B3C30 7530
高速化
D017FF4A 1440
8017FF4A 1400
通常 r 神气不减
D016FA32 0043
8016FA32 0040
鬼神不减
D016FA52 0043
8016FA52 0040
神气不减
D016FA12 0043
8016FA12 0040
战斗时会减,战斗结束后会恢复过来
能力 MAX(一人目)
格 801C5976 270F
体力(最大值)
801C596C 270F
体力(现在值)
801C596E 270F
神力(最大值)
801C596F 270F
神力(现在值)
801C5972 270F
801C5980 270F
攻击力
801C5982 03E7
801C5990 03E7
防御力
801C5984 03E7
801C5992 03E7
素早
801C5986 03E7
801C5994 03E7
火属性
801C5978 03E7
801C5988 03E7
水属性
801C597A 03E7
801C598A 03E7
风属性
801C597C 03E7
801C598C 03E7
土属性
801C597E 03E7
801C598E 03E7
One Piece
可选所有隐藏角色、宝物全满
B0040002 00000000
801B2F90 FFFF
1P 血不减
D0194F4E FFA0
80194F50 03E7
D0194F4E FFA0
80194F52 03E7
2P 一击必杀
D0194F4E FFA0
80194F9A 0000
按选择键后接关次数不减
D0068522 FFFE
301B2F7C 0005
Barbie
无限金钱
800A8864 0063
800A8866 00FF

天空的餐厅～光晕计划版～
第一人金钱
800E9E34 423F
800E9E36 000F
第一人 MP
800E9F1E 0032
第二人金钱
800EA1A0 423F
800EA1A2 000F
第二人 MP
800EA28A 0032
第三人金钱
800EA50C 423F
800EA50E 000F
第三人 MP
800EA5F6 0032
第四人金钱
800EA878 423F
800EA87A 000F
第四人 MP
800EA962 0032

恶灵 3
所有武功新型金手指
8008C25A FFFF
B0070002 00000000
8008C270 FFFF
小敌人
8008C236 0000
金钱不减
8008C254 869F
8008C256 0001
主角能力最大
B0080002 00000000
8008C260 03E7
第 2 人能力最大
B0080002 00000000
8008C420 03E7
无限金钱
8008C254 FFFF
主角经验值
8008C26C FFFF
外功
8008C262 03E7
8008C264 03E7
裙
8008C266 03E7
8008C264 03E7
轻功
8008C26A 03E7
8008C268 03E7
侠义值
8008C250 FFFF
攻击力及防御力
8008C26E 03E7
所有武功
8008C25A FFFF
8008C270 FFFF
8008C272 FFFF
8008C274 FFFF
8008C276 FFFF
8008C278 FFFF
8008C27A FFFF
8008C27C FFFF
数码暴龙 2
车辆 EP 不减
D0067A90 FFFF
80067A90 0000
大量金钱
80050A88 967F
80050A8A 0098
买东西不减金钱
D006BFF6 0062
8006BFF6 0040
改造不减金钱
D006E75A 0062
8006E75A 0060
无限 HP
80050B7A03E7
宠物好感度满
8013848A 0065
80138488 0030

牧场物语～FOR GIRL～
金钱 MAX
80072818 967F
8007281A 0098
金钱 不减
800F61CC 0000
800F61CE 0000
不会疲劳
D00D7E8A 0082
800D7E8A 0002
游戏时间停止
D005F814 0001
800C1BB0 0000
D005F841 0002
800C1BB0 0001
D005F814 0001
800C1BC0 0000
D005F814 0002
800C1BC0 0001
D005F814 0000
800C1CC0 0000
D005F814 0002
800C1CC0 0001
L2 时间停止、R2 正常游戏
饲养草数量 MAX
80071A7E 037E
资材数量 MAX
80071A7C 03E7
鱼 MAX
80071A82 03E7
鸡 MAX
80071A84 03E7
请谨慎使用以上金手指
(当心降低游戏乐趣)

机动战士 高达

攻略投搞

——江永棉
责编/CLOUD

常见敌人能力分析

渣古 II：最常见的敌人，常正面与高达交锋，其机动力和装甲只是一般的水平。多举盾牌防御，靠近用激光剑攻击可轻松应付。

老虎：近距离攻击很强的敌人，其特殊攻击大概三下就能 KO 高达，机动力比渣古 II 略高。但其远距离攻击较弱，可用激光枪在远距离与之周旋。

大魔：机动力和特殊攻击的威力都比老虎高，是较难应付的对手。对付它与老虎的方法相同，其主炮只是装饰，但要小心特殊攻击。

GOGG：机动力低，但装甲厚而且有米加粒子炮。对付它要有耐心，并多作近距离攻击。

魔蟹：比大魔更难缠，机动力高而且有米加粒子炮（比 GOGG 的稍弱），装甲比渣古 II 稍厚。用流星锤可轻松应付。

ACGUY：机动力和攻击力都是一般的水平，装甲与魔蟹差不多，用对付渣古 II 的方法对付它。

攻略 TIPS：

可能习惯了 ARMORD CORE2 或电脑战机这类游戏的玩家会觉得此游戏速度较慢，那么请记着你驾驶的是元祖高达，对其能力不要期望过高。

有接触这类游戏的玩家都会知道，无论视野如何广阔都会有盲点的存在，应多借助雷达和地图确认位置以及用 L3R3 转换视点。多留心喷射器，虽然过热能够恢复，但需要一段时间。因此必须合理地掌握使用时间。

近距离作战时要注意不要被敌机爆炸时的爆风所伤，应举盾牌作防御。

第一关：

故事背景：宇宙历 0079 年 9 月，联邦军为运送三台新型 MS 来到 7 号殖民卫星。另一方面，自卫军的夏亚也派遣了侦察兵到来监视联邦军的行动。可是，两台渣古 II 却自作主张地向联邦军发起了攻击。

战场状况：单以战力而论，联邦军是有绝对优势的，但其实真正能发挥作用的就只有玩家所驾驶的高达。不过，应付三台渣古 II 应该问题不大。

作战攻略：战斗开始时应先干掉离玩家较近的地图西北的渣古 II。不过这样会令西南出现一台增援的渣古 II。那么马上赶往地图的南面抗敌，但应小心被两台渣古 II 夹击。这关应尽量熟练用激光剑攻击。

第二关：

故事背景：由于夏亚的进逼，令运送新型 MS 的母舰被迫降落到地球，但是这里竟然是自卫军的势力范围内，而且加曼也率兵出战，即使运送中的新型 MS 全部投入战斗，作战仍然异常艰苦。

战场状况：自卫军初期只有一台渣古 II，DOPP 部队和 MAGELLA 坦克。但是 3 分 20 秒后加曼的增援会出现。打败他后，夏亚会登场。

作战攻略：战斗开始后，母舰仍会缓慢地前进，所以高达应尽快扫除"路障"，最好在 3 分 20 秒前完成。而加曼的部队由于会绕着运输机飞行，所以应站在母舰的甲板上，等其飞近高达时才作出攻击，胡乱攻击只会浪费气力。最后面对的是夏亚专用渣古 II，他会在高达的正前方出现，最好用射程最远的激光枪对付他，而由于他会左右跳跃的关系，应在他着地一刻攻击他。

第三关：

故事背景：补给过后，接受命令的母舰向西南前进。但加曼依然不死心，誓要击落母舰，于是在废墟中伏击联邦军。为躲避敌人，母舰只有潜伏在废墟中央，并派出部队迎敌。

战场状况：由于战场是废墟的关系，四周是高楼大厦，所以视野很狭窄。敌人大型轰炸机几下就能把母舰搞定，不能让它们太接近母舰，要小心应付。

作战攻略：战斗开始时，玩家应控制高达到地图西南面应付大型轰炸机，只需锁定其机身用激光枪连击 5 枪就能把它击落。然后赶回母舰藏身地点附近，等另一架大型轰炸机。接着到地图的北面击倒渣古 II 和夏亚的专用渣古 II，基本上应付夏亚的方法与前一关没有太大的区别，但这次夏亚换了武器，所以要多移动回避他的攻击。夏亚撤退后，回南面把加曼的部队引到母舰前即大功告成。

第四关：

故事背景：击退加曼部队的众人，终于安全进入联邦军的势力范围。但路上发现了自卫军的前线阵地，于是决定在被发现前打他们一个措手不及。

战场状况：此处敌人的力量较弱，只有两台渣古 I 和一些炮台，但在消灭它们后，敌人的增援会出现，是新型的 MS－－老虎（MS－07B）和渣古 II。

作战攻略：越过岩石后直杀入敌阵，沿路消灭 MAGELLA 坦克和渣古 I，不过由于阵地内多掩体的关系，可先用机关炮摧毁，再用激光剑攻击。而那些自杀式的小机体可不理会。摧毁阵地设施前要先打掉旁边炮台。当敌增援出现后，要赶快后撤，因为被敌人包围玩家胜算甚微，加上老虎的近身攻击威力强大，玩家可边撤退边用激光枪攻击，只要击倒老虎就可以过关。

第五关：

故事背景：前往欧洲参加作战的母舰上，阿姆罗因一时之气而独自离队。在路上，让阿姆罗发现了自卫军的采掘场，于是他决定单枪匹马歼灭敌人以证明实力。

战场状况：虽然我方只有一台高达，而且只能用激光枪不能换武器，仿佛是处于劣势，但其实敌方只有三台渣古 II 和七台米加粒子炮炮台，并不难应付。

作战攻略：这关的目的是摧毁采掘场的设施及全歼敌人，但开始时应先干掉地图西面和北面的米加粒子炮炮台以及当中的渣古 II。接着向南收拾炮台和一台渣古 II 后再到东面摧毁设施顺道收拾那台渣古 II。这时敌方的大型战舰增援会出现，同时带来三台渣古 II，只要集中火力打掉战舰的四条腿就能过关，所以不用太在意那些渣古。

第六关：

故事背景：离开队伍的阿姆罗在酒吧遇上了自卫军人，而美美在寻找阿姆罗时被自卫军抓去，但他们却放了二人。原来他们想跟踪二人查出母舰的下落。

战场状况：我军的 MS 都在母舰旁迎击敌军，根本不能离开，而且还需要玩家支援。初期敌军有较强的老虎，而其增援是装备重型武器的渣古 II 和 MAGELLA DOPP。

作战攻略：战斗开始时，高达面前就是陆战战舰，玩家应先打掉其中央的主炮，然后马上赶去支援自军。一定要尽快击倒老虎，否则自军的 MS 很可能被它干掉。然后敌增援出现，应先收拾它们。但攻击敌军同时不要误中自军。最后才收拾陆战战舰，攻击时先打两边，再攻击中央。

第七关：

故事背景：阿姆罗因出走而被罚，岂料自卫军以白刃战的形式攻进来了，母舰受到重创。正当其补给时自卫军的"黑色三连星"袭来，高达要马上出击。

战场状况：这关敌军的主力当然是"黑色三连星"，不过会有增援的渣古 II 出现，但数目不定。自军方面，假如在前六关玩家能击落 18 台 MS 的话，那么增援会是实力较强的 G FIGHTER。

作战攻略：开始时由于敌军距离较远的关系，要用地图画面确定其位置，但注意，"黑色三连星"是以 UNKNOW 表示的。集中火力用激光枪攻击一台大魔。EVENT 过后，"黑色三连星"出场，它们拥有高机动力和厚厚的装甲，切不可硬碰。打倒它们后，会有增援的渣古 II，收拾它们后就能过关。

第八关：

故事背景：虽然欧洲的战役以胜利终结，但却牺牲了两名战友令众人的心情变得沉重。当到达联邦军的海军基地时，竟然有自卫军的水陆两用型 MS 前来袭击，高达又要出击击退敌人。

战场状况：这关自卫军的 MS 全是水陆两用型，因此不要与之在水中纠缠，否则一定吃亏。要尽量把它们引到岸上才有胜算。

作战攻略：玩家在这关可尝试用流星锤作武器。战斗开始时，先把西南方的两台 GOGG 干掉，不过要小心其米加粒子炮。作战同时也要注意不要错手攻击基地的设施。EVENT 过后，魔蟹出现。其机动力不逊于大魔，而且有米加粒子炮，要小心。当不得不与之在水中作战时，切记不要走到水深的位置。最后那台 GOGG 要尽快收拾，因为被它摧毁船坞会立即 GAME OVER。

第九关：

故事背景：终于回到联邦军总部的众人以为可以松一口气时，想不到夏亚竟然倾巢而出，誓要消灭众人。最终大战马上展开。

战场状况：虽然是最后一关，除了敌人较多外，其实并不难应付，因为都是渣古 II 和 ACGUY，唯一要注意的是夏亚的专用机。

作战攻略：这关建议玩家用流星锤作武器。在第一区，应多利用同伴作掩护，避免无谓的损伤，因为硬仗在第二区。消灭第一区的敌人后来到第二区，我军有吉姆出现作增援。当夏亚的专用机在西面出现时会发生 EVENT。对付夏亚的方法与以前没分别，小心其米加粒子炮和用激光枪作远距离攻击就能取胜。第三区可不理会敌人，直接走到尽头到达第四区。第四区面对的是最终 BOSS，其米加粒子炮只需一炮就能送高达归西。应付它时，要先躲在岩石后锁定目标，等它攻击后，跳起来用激光枪攻击然后再躲到岩石后，如此反复，十枪左右就能通关。

基本操作：

↑前进	△更换武器	R2＋△／○与自军通话
↓后退	○盾牌防御	L3／R3 视点转换
←左转	×跳跃	L2 锁定敌人
→右转	□攻击和索敌	R2＋□机关炮
L1 左平移	SELECT 步行切换	START 切换至地图画面
R1 右平移		

超级机器人大战α外传 最速流程攻略

简单流程

第1话　战火再び

第2话　あえて汚名を

第3话　胜利へのVサイン

[选择分支]

リーンホース队(月へ)

第4话　13番目の星座

第5话　月のゆりかご

第6话　情け无用のJ9

アーガマ队(极东支部へ)

第4话　正义は我にあり

第5话　锁を解き放て

第6话　お呼びとあらば即参上

第7话　终わらない圆舞曲

第8话　ヌビアは笑う

第9话　愚か者の祭典

第10话　遥かなる时の彼方

第11话　何で定を破るのさ

第12话　谜また谜のインセント

第13话　罪なき者の圣域

[选择分支]

フォートセバーンへ直行する

第14话　月は出ているか

第15话　あなたに力を…

第16话　ガンダム、売るよ

第17话　月の民

フォートセバーンへ直行しない

第14话　招かれざる客

第15话　ディアナ降临

第16话　ローラ=ローラ

第17话　白い悪魔

[选择分支]

フォートセバーンへ

第18话　仆がニュータイプだ

第19话　共鸣する力

第20话　过去からの侵略

ビシニティに残る

第18话　机械の兽たち

第19话　百年の恋

第20话　黑历史の遗产

第21话　地上をこの手に

第22话　谜のランドシップ

第23话　LORELEIの海

第24话　大地の守护神

第25话　もう逢えない气がして

根据熟练度不同将会出现分支

第26话　果てしなき大空に誓う

第27话　ホーラの意地

第28话　イノセントの黑历史

第29话　女いろいろ万华镜

第26话　破れかぶれのラグ

第27话　舍て身と舍て身の大战斗

第28话　暗黑大将军の挑战

第29话　女の心をあやつれば

第30话　イノセントを统べる者

第31话　天地を焼く剑

月へ向かう

第32话　飞べ、宇宙へ

第33话　ターンX起动

第34话　时を超えた对决

第35话　私はD.O.M.E

第36话　夺われた真・ゲッターロボ

Xポイントへ向かう

第32话　姿なき恐龙空爆队

第33话　エルチ目覚めよ

第34话　この星は我らのものだ

第35话　战斗神降临

第36话　真ゲッターロボ対マジンカイザー

第37话　我らが求めた战斗だ

第38话　月光蝶

第39话　决战!Xポイント

第40话　ABAYO

(A)第41话　黑历史の终焉

EASY ENDING 路线

(C)第41话　恐龙帝国の滅びる日

(C)第42话　歪んだ未来

(C)第43话　眠れ、地の底に

HARD ENDING 路线

(A)第42话　龙が滅ぶ日

(A)第43话　人类死すべし

(A)第44话　未来は谁のために

(A)第45话　ラグナロク

NORMAL ENDING 路线

(B)第42话　地球の后继者

(B)第43话　时の流の果てに

强 化 芯 片

名称	效果	价格(BP)
ブーター	移动力 + 1	280
メガブースター	移动力 + 2	1040
高性能ガンリンエンジン	移动力 + 1、运动性 + 5、限界反应 + 10	400
ホバークフト	地上移动时不受地形影响	360
マグネットコーティング	运动性 + 5、限界反应 + 20	200
コンピューター・コア	运动性 + 10、限界反应 + 15	240
バイオセンサー	运动性 + 15、限界反应 + 25	320
サイコフレーム	运动性 + 20、限界反应 + 30	560
超高性能スラスター	运动性 + 35	1
ハロ	移动力 + 2、运动性 + 25、限界反应 + 35、所有武器命中率 + 25%	1600
オーバーリシッター	限界反应 + 50	1
チョバムアーマー	最大 HP + 500、装甲 = 150	280
ハイブリッドアーマー	最大 HP + 800、装甲 + 150	400
超合金 Z	最大 HP + 1000、装甲 + 200	640
超合金ニューZ	最大 HP + 1500、装甲 + 200	960
ビルドアップパーツ	最大 HP + 200	1
特殊强化装甲	装甲 + 300	1
ナノマシンユニット	每回合开始时,回复 10% 的 HP	640
ナノスキン装甲	装甲 + 250、每回合开始时,回复 10% 的 HP	1600
高性能レーダー	除 MAP 武器和射程 1 武器外,所有武器射程 + 1	880
デュアルセンサー	所有武器命中率 + 10%	280
VR メット	所有武器命中率 + 20%	400
高性能照准器	所有武器命中率 + 30%	600
ハリー	所有武器命中率 + 50%	800
ミノフスキークラフト	机体对空适应为 A	1280
ミノフスキードライブ	移动力 + 2、机体对空适应为 A	1760
スラスターモジュール	宇宙地形效果适应为 A	80
防尘装置	地上地形效果适应为 A	240
A—アダプター	所有地形效果适应为 A	1
ハイパージャマー	机体添加“分身”这一特殊能力	1
テム＝レイの回路	移动力 - 1、运动性 - 5、限界反应 - 10、修理费 10 元	40
大型ジェネレーター	最大 EN + 100	800
メガジェネレーター	最大 EN + 150	1
ソーラーパネル	每回合开始时,回复 10% EN	440
HPHGCP	每回合开始时,回复 30% EN	960
I フィールドバリア	减轻光线类武器(B)攻击 850 点	720
対ビームコーティング	减轻光线类武器(B)攻击攻击 700 点	560
グラビティウォール	1300 攻击力以下的所有属性伤害无效、机师气力 110 以上发动	1440
ミンメイ人形	出击时,机师气力 + 5	640
精神エナジー装置	出击时,机师气力 + 10	1840
ドンキーのパン	使用后机师 SP 全回复	460
プロペラントタンク	使用后 EN 全回复	160
カトリッジ	使用后弹药及 EN 全回复	360
リペアキット	使用后 HP 全回复	160
スーパーリペアキット	使用后 HP、EN、弹药、机师的 HP 全回复	800
勇者の印	装甲 + 250、运动性 + 25、限界反应 + 35、全武器命中率 + 30%	1
钢の魂	装甲 + 250、运动性 + 30、限界反应 + 40、全武器命中率 + 35%	1

剑与魔法世界的词语解释

文/圣菲德 责编/CLOUD

支配着黑暗又受到光明的召唤，
不让这夜晚独占黑暗。
连紧龙之血脉，
指引光明与黑暗夹缝中的力量，
并唤醒星辰之影。
统御黑暗之星的五道光芒，
比黄昏还要昏黄的黑暗，
比佛晓还要耀眼的光明。
精由这些光芒，
统御被引导的力量。
我们将被赋予一把足以射穿天空的弓箭。
——《魔剑美神 try》火龙王的神谕

正与邪的交锋、光明与黑暗的争斗从游戏和动漫出现开始就成为了永恒的主题。而剑与魔法的世界从出现后，也一直反映着这一主题，并且因其充满的幻想和精神而受到了很多人的欢迎。本文借助对这让人神往的世界中常出现的关键词语的解释，来系统地介绍这个世界的世界观及个要素。

剑与魔法世界(world)

剑与魔法的世界是一个充满幻想的世界。因为具有以魔法为代表的奇幻因素而被数不清的游戏、动漫所使用。该幻想世界的创立虽然多为架空的，但这些架空的世界往往是以中世纪欧洲社会为基础所构建的。也有很少数是参照了欧洲古罗马时代或中世纪的阿拉伯社会，甚至还有以未来为背景的。当然这些非中世纪欧洲背景的作品也是在“中世纪欧洲魔法理论”建立后才模仿出现的。

之所以以中世纪欧洲为幻想世界的背景，我认为也有其必然的因素。中世纪时，人们的思想渐渐开始成熟，对未知世界有了了解的渴望。这时善于幻想的人们把神话故事系统化并以此来解释世界的自然和历史现象(如打雷是雷神与巨人战斗的过程)。由于当时知识没有积累到足以出现经典的自然科学理论（如牛顿的力学理论）来解释世界的条件，所以以神话为世界观的理论也深入人心。中世纪时维京、塞尔特、哥德、日尔曼等民族间的不断战争和王国内部的政局动荡也使生活在水深火热中的各国人民需要在精神的依托，这就为天主教的兴起提供了很好的条件。《圣经》也成为了销售量最大的书籍。此外，各国国王所追求的“炼金术”、“长生不老术”以及一些研究者创导的巫术和占星术也成为了魔法的前身。在这样的背景下，构筑魔法世界是再恰当不过了。值得一提还有勇敢、侠义和忠诚的骑士精神为中世纪欧洲作了很好的宣传，使其很容易被当代年轻人所喜爱。

剑与魔法的平衡(banlence)

剑所代表的武力和魔法代表的超能力是剑与魔法世界的主导力量。两种力量之所以一并存在，因为两者个有各的长处。前者以速度、持续作战性和易学性占优，后者以威力、特效和范围见长。通俗的讲，就是剑术不需要念咒文，攻击速度就快多了。比起很少人能领悟的魔法，学剑的人只要肯吃苦，每个人都能学好。而魔法虽然一般很伤精神，用个强的就会导致头晕（《罗得斯岛战记》中的“北之贤者”斯雷恩，使个魔法后就得用手托着头休息），但其威力和影响范围实在在剑术之上。《勇者斗恶龙》(DRAGON QUEST)系列中，遇到一排 N 个怪物，如果没有魔法师的集体魔法攻击，你就得耐着性子一个一个的用剑砍了，痛苦啊……而且魔法还能有其它的辅助效果，这可是剑术无法比拟的（谁见到过对伤者舞剑能有治疗作用?)。尽管有些名作中剑与魔法的力量并不均衡（如以剑为主的《亚尔斯兰战记》和魔法力量太强的《魔剑美神》)，但总的来说，以剑与魔法相组合是最强的战斗力。同样的，两者之中如果有一方消失，那必然是会打破剑与魔法的平衡而引发大的混乱。《最终幻想 6》中的故事就是基夫卡为控制世界而追求消失的魔法引发的。《沙加 2－领域篇》(SAGA FRONTIER 2)中的世界是一个过分崇尚类似魔法的“术”的世界，除黄金以外的金属因为会阻碍术的使用而被鄙视，士兵的武器防具都是石制、木制或是兽骨兽皮制的。不会用术而被流放的王子基斯托夫正好利用被人们所鄙视的钢铁，组成了一支钢铁大军。他也握着自己打造的钢剑指挥大军席卷大陆，成为了一代枭雄。

正如《罗得斯岛战记》中亲眼目睹古代魔法王国崩溃的悲惨情景的王国后裔卡拉所认为的，世界一直需要两股对立的力量，这样才能避免统一的崩溃带来的巨大混乱。“天空不能是黑色或白色而只能是灰色”的观点使她得到了“灰之魔女”的称号。同样的，剑与魔法也需要一种平衡来维持，或许这样的世界“天空中永远要飘着灰色的云”。

魔法系统(system):

剑与魔法世界观是以欧洲的中世纪世界观加上包括《圣经》在内的宗教故事和神话故事融合而成的。所以魔法理论最早出现在欧洲。之后，魔法文化随其它文化一起传向世界各地。很多人便开始总结了魔法，使之系统化，这就出现了魔法系统。现在繁多的魔法系统中，一般可分成美系和日系两种。

美系魔法中最著名的规则系统应该是《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)。1972 年，一位威斯康星州的推销员吉格克斯突发奇想，创造了一个充满着龙和各种种族的纸上 RPG 游戏（类似当年的“强手棋”)。这就是《龙与地下城》。用现在的眼光来看，早期的龙与地下城是无比粗糙和简单的一个游戏，但是在当时来看，这个设计可确实引起了不小的影响，随后，吉格克斯与同伴阿里森、布鲁姆建立了 TSR(Tactical Srudies Rule)，正式开始为自己的理想而奋斗。1978 年 TSR 推出 AD&D，也就是高级龙与地下城。确切的来说，高级龙与地下城并不是一个游戏，而是一种规则，一种系统。受 TSR 授权（现在 TSR 早已经被 Wizards of the Coast 公司吞并，所以要由后者授权）带有“AD&D”标志的游戏都是采用这种规则设定世界观和游戏风格的。

同时在日本，日本的魔法爱好者们在接受了欧美魔法理论后，结合亚洲文化的特点，创造了很多受到日本人欢迎的作品。1986 年 ENIX 推出的《勇者斗恶龙》就是这样一个日本的“国民游戏”，因为很多学生在它的发售日逃课购买，所以从《勇者斗恶龙 3》开始，它的销售日还被强行规定在节假日。不过我认为，勇者斗恶龙只属于日本，最为体现日系魔法的作品还是 SQUARE 在 1987 年推出的《最终幻想》(FINAL FANTASY)。在推出最终幻想前，SQUARE 只是一个默默无闻的小公司。发售的几部作品也不是很成功，《最终幻想》原是制作者最后的希望，因而得名（我们差点看不到所有的最终幻想)。谁料这原本的最后一作竟然出人意料的成功（是金子总会发光的)，一个建立在神话与现实中的世界也开始被人们所接受。

魔法与魔导(magic)

魔法"magic"一词，源于玛那"mana"，指的是一种超自然的力量。因为魔法理论已经建立，所以魔法定义也被规范下来。并不是所有的超自然的力量就是魔法，在这个问题上很多人会犯错误。比如说，有人把《西游记》中孙悟空的"七十二般变化"称为魔法，这是不恰当的。"七十二般变化"只是法术而不是魔法。真正的魔法离不开三个要素，一个是精神力，一个是咒文，还有一个是魔法元素。使用魔法的过程就是以精神力来召唤魔法元素通过咒文来组合成新事物或产生某些效果的过程。

魔导是日语对魔法的另一种称呼。会使用魔法的人一般称为魔法师或魔导士。

魔法力量的源泉(source of spell)

魔法力量的源泉是一个有争议的问题，这里以日系为主介绍一些著名作品中的观点。

一种见解认为创造世界的神拥有最大的超越自然的力量，这股力量就是魔法力量的源泉。使用魔法，其实只是向神借力量的过程。在《最终幻想6》中，魔法源于幻兽，而幻兽则由三斗神创造的。当三斗神毁灭后，魔法力量也从那个世界完全消失了。在使用魔法时，咒文中一般先得召唤神的力量。如《魔剑美神》中最强的黑魔法"龙破斩"咒文中前两句"比黄昏还要昏黄者；比血液还要血红者……"就是指控制一切黑暗力量的魔王卢比埃·沙布拉尼尔（在那个世界里，魔王和神从力量上没有本质区别，只是魔王是邪恶的，神是正义的）。另一种观点认为：没有特别的实体是魔法力量的源泉。魔法是源于大地一切事物的灵气和控制这事物的精灵们，或者说是源于一切生命的精神力量。使用魔法，就是召唤这些存在于世界每一角落的力量。水野良《罗得斯岛战记》中"大火球"魔法的咒文就以"万能的玛那"为开头。这里玛那就泛指了一切精神力量。

不过其实，大部分作品都结合了两种的观点而创造不同的魔法类型。同样是《魔剑美神》中也有以万物精神为源泉的精灵魔法，而《罗得斯岛战记》中所有也有以神为力量源泉的魔法。

魔法元素和魔法属性(element and attribution)

就好象古代朴素唯物主义把世界的本原归为水、火等物质一样。魔法理论规定通常的魔法都是由各种元素组成的。所以如何控制魔法元素是使用魔法的关键。无论是以神还是以自然一切事物为力量源泉，魔法元素总是不可少的。如果魔法师不能正确的召唤出适当的魔法元素，咒文组合元素的过程自然就无法完成，魔法也就使用失败。

既然魔法元素是魔法的重要组成部分，那以某种元素占绝对多数的魔法即是属性魔法，而该元素的属性就是魔法的属性。代表魔法的元素一般都有相生相克的关系，所以属性魔法之间也有一个个相克的连环扣。

魔法种类(class)

魔法大体可按照两种分类方法分类，一种按魔法元素的属性分，一种按魔法的作用和效果分。先简单介绍一下属性分类方法。

属性分类即把魔法按组成魔法的主导元素分类。如"火球"魔法属于火系，"冰冻弓"魔法属于冰系。常用的分类元素除以上两个外，还有"水"、"土"、"风"、"电"等等。属性魔法也往往带有魔法元素所代表物质的属性。象水是生命之源，水系魔法一般就会有回复的魔法；土是人类建筑的最基础材料，土系也常有增加防御力的魔法；风给人迅捷的感觉，风系就有加快速度的魔法；而雷电一直是很有破坏力的现象，有些人也视雷电为神圣的事物，所以电系魔法威力往往比较大，也有神圣的意义。《勇者斗恶龙》中，别看主角魔法值不高，只有他会使用威力最大的雷电魔法，谁让他是神圣的勇者呢？

属性的分类方法被几乎所有的欧美和一些日本作品所采用，其中《格兰蒂亚》(GRANDIA)中还在规定水、风、火、土四系魔法元素后，两两结合又出现了"水+风=冰"、"水+土=植物"、"火+风=电"、"火+土=岩浆"等新的系别，很好的体现了魔法是魔法元素结合的产物。

以下还将以"最终幻想"的分类方法为主介绍按魔法的作用和效果分类方法和魔法使用者。

黑魔法与白魔法(black and white magic)

黑魔法简单来说就是用于攻击的魔法。在剑与魔法世界中攻击应该是魔法最常见的用途，所以黑魔法也是最常见的魔法。一些作品中魔法就是泛指黑魔法，由此可见黑魔法占据着所有魔法代表的地位。因为魔力源泉有两种观点，所以黑魔法的力量泉源也有两个。相对于魔力源泉是万物精神力的观点，所有的如"愤怒、恐怖、悲伤"这样的黑色精神力就是黑魔法的魔力来源。而对于以神为魔力源泉的观点来说，控制黑色精神力的神也控制了所有的黑魔法。当然这样的神通常就是象《魔剑美神》中沙布拉尼尔那样的魔王或《罗德斯岛战记》中卡蒂斯那样的邪神。因为该魔法与黑色精神力不可分，所以才被称为"黑魔法"。专门使用黑魔法的人称为黑魔导师，也泛称魔法师。

与黑魔法相对应的是白魔法，也有称为"神圣魔法"。白魔法的作用是回复和辅助效果。它的力量源泉与黑魔法相似，是如"欢乐、兴奋、爱"这样的白色精神力或控制这精神力的神，这样的神一般是正义和母性的。还有不少的观点认为白魔法与黑魔法不同，它不需要魔法元素来组成，而只有神拥有治疗的魔力，所以只有司祭和神官等这种神职人员才能用祈祷和祝福来完成白魔法，魔法师是永远学不会的。这样的观点也是中世纪欧洲牧师和炼金术师的分工不同所至。比较传统的人认为黑白魔法完全是两码事，不能一概而论。但现在渐渐的两者的统一也开始被强调，毕竟人们不希望因为职业的关系而拖累某主角不能学各种魔法。

召唤魔法(summon magic)

虽然在战斗中召唤厉害的同伴（如召出某某神）一起作战很早就有了，《西游记》中孙悟空拔搓猴毛召出一群猴子的法术我们也很熟悉了。但据我的了解把召唤作为魔法则还是《最终幻想》的创举。召唤魔法不同于其它的魔法而有其特殊的原理。它不是召唤魔法元素来组成魔法，而是事先以武力收服或利益交换等各种方法与幻兽建立契约。然后在战斗中打开空间之门，以咒文呼唤幻兽来帮助自己作战。所以使用召唤魔法的人不但要有精神力，还要有较强的控制时空的能力。或许有人要问幻兽平时的生活是怎样的？《最终幻想6》就描绘了一个与人类世界很相似的幻兽世界。不过大家也别当真，幻兽们也是各种各样，不可能都这样生活。因为幻兽中还有北欧主神奥丁，还有圣龙巴哈姆特，还有亚瑟王的圆桌骑士，平时他们也有他们自己的事要办。如果问哪个是所有幻兽中最怪的，那还算是《最终幻想8》的伊甸，它的真面目还在考证中……

魔法等级(level)

魔法按照效果的大小也一般可以分成三个或五个的级别。日本喜欢采用三级的分类并将这三级具体命了名，即称为下位魔法、上位魔法和禁断魔法。所指的下位魔法其实就是普通的魔法，而上位魔法是将下位魔法进行提升，以更强的精神力控制更为纯正的魔法元素组合产生成倍的威力。而禁断魔法所要控制的元素一般都极为罕见，所以有着不可思议的力量。因为其效果太强，所以魔法世界的魔法学校禁学此类魔法，会此类魔法的人很少。《狂野兵团2》(WILD ARMY 2)中，下位魔法就是一级魔法，上位魔法

就是二级魔法,没有出现很罕见的禁断魔法。所以说,由于世界观的不同,魔法分类是很自由的,并不局限为只能分几种的教条。一般来说,可以以威力大小来判断魔法的等级,如"小火球"当然是下位魔法,而"大火球"就是与之对应的上位魔法,象"陨石"这样的强大魔法就称的上是禁断魔法。不过同样的,有的世界观中魔法威力相对较小,那魔法的等级自然提升,《罗得斯岛战记》中的大火球可是禁断魔法噢!

魔法防御(defence)

对于强大的魔法攻击,受攻击者当然不会坐以待毙。魔法攻击虽然大多为魔法元素形成的物质攻击,但其仍然不同于物理攻击,因为魔法物质终究是魔法元素临时组合的。所以在受到魔法攻击时,使体内的魔力活性化,来拆散元素的组合,这就能在一定程度上化解魔法对自己造成的伤害。一些如"僵化"的魔法本质就是直接对精神的攻击,这时集中精神来抵抗将显得更重要。所以,精神力强的魔法师在遭到魔法攻击时受到的伤害要比普通人小。当然如果受攻击时魔法师"哪根神经错位"不作精神抵抗,那比较起来还是强壮的战士能多挨两下(HP高嘛)。

最强的魔法(strongest magic)

其实由于世界观的差异,魔法的威力各有不同,所以很难讲什么魔法是最强的。这里只是举一些例子来介绍一些强大的魔法。谁最强,自有自的判断。

陨石魔法(meteor)

陨石魔法因为巨大破坏力和影响范围而被数不清的游戏所采用(如《最终幻想》、《英雄无敌》(heros)、《兰古瑞萨》(langrisser)、《暗黑破坏神》(diablo)),并且一直是一个很高级的魔法。试想一个巨大的陨石砸向地球,那连整个世界都要毁灭了,不要说面对的敌人了。在《最终幻想7》中最终BOSS古代种萨非罗斯的目的就是用陨石魔法把这世界全部毁灭。陨石魔法也成为了主要线索而贯穿这部动人的故事,连它的题目后面都是一个飞向地球的陨石。在幻想世界中的陨石魔法也有它的现实背景,从电影《恐龙》中导致庞然大物们灭绝的远古陨星撞击地球情景,到几年前的"彗木相撞"的大爆炸,宇宙中陨石对地球的威胁一直存在。按概率理论每一千五百万年该出现一次的陨石撞击地球已经两千万年没有出现了(扯远了,继续说魔法)。陨石魔法频繁出现也是源于人类对陨石袭击地球一直报有恐惧吧。

创世和末日(ultime and armageddon)

在《最终幻想》中,还有一个超越"陨石"的最强魔法,这就是"创世"魔法。顾名思义,创世魔法就是源于神由混沌开创出世界的魔法。换句话说,创世魔法的力量近似与神的力量。哲学上客观唯心主义者把神称为一种"绝对的精神"而作为了世界的本原,那么,神的力量也是一种绝对的精神力量,它超越了一切的普通精神力。所以,创世魔法不但力量强大,还能无视敌人精神防御力,的确不是常人所能抵挡的禁断级魔法。在《英雄无敌》中也有一个超越陨石的魔法,而巧的是这个魔法与"创世"相对,称为"末日风暴"。使用该魔法时,天空中下起火雨,大地万物化为灰烬,这情景就是源于《圣经》中的世界末日吧。不过与创世不同,末日魔法是对敌我双方同时伤害的(到了世界末日,谁逃得了)。

圣战(holy war)

白魔法中"圣光"虽然是很强的攻击魔法,特别对魔物简直是无法抵挡。但白魔法主要作用还是辅助和回复。所以这里就撇开圣光等白色攻击魔法,介绍一下更现实,且能对大规模战争起巨大作用的"圣战"魔法。"圣战"一词源于伊斯兰教义,指的是在为伊斯兰宗教和信仰而战。教义中规定,在圣战中牺牲的教徒可以上天堂。上天堂是教徒最大的愿望,所以圣战中的教徒们都成为不惧怕死亡的战士(软的怕硬的硬的怕不要命的)。这常常影响了整个战局。《帝国时代》(age of empires)中教堂中发展的"狂热"科技就是"圣战",发展后农民战斗力大增(一心想打仗的农民生产能力大减)。"圣战"魔法虽然不特指信仰伊斯兰教,但它的效果也是使普通国民会无视死亡,而成为强大的战斗力。《罗德斯岛战记》中,神圣王国瓦利斯遭到玛莫军的进攻危在旦夕,神宫王埃特对瓦利斯国民使用了圣战魔法,这一行动马上扭转了败局,玛莫军不久不战而退。

复活(relive)

一般来说,是没有什么复活魔法的。普通意义上的复活魔法只是在被施者休克状态或生命活动刚停止时留住灵魂,并结合回复魔法修复肉体。真正意义上的复活是在亡者的灵魂早已飞到冥界后再召回,并重新注入且结合已经修复的肉体。这只有控制死亡或控制冥界的神才能达到,普通人一般没有方法办到。除非能召唤出神或神的使者来完成某样的交易,这样的交易的性质往往也是一命换一命。还有就是依靠神留下的圣物也有机会使人复活,这样的概率当然很小。RPG游戏中我们常见的复活魔法,一般都是指普通意义上的复活魔法。当然,复活魔法的设定也是为了能使游戏更简单罢了。被称为"最难的S·RPG"名作《火焰之纹章》中就不能用复活,这也是它具有如此难度的原因之一。美系魔法世界出现的亡灵法师虽然能让不死系的怪物行动,但这些"复生"的死者只是没有灵魂的傀儡,这与复活魔法是截然不同的。

武器(weapon)

剑与魔法的世界是个动荡的世界,武器也是世界必不可少的组成部分。不同的战斗职业也有不同习惯的武器。如步兵善用锐利的剑或斧,瘦弱的魔法师一般用木制的法杖,骑士一般用长剑或骑枪,弓箭手当然用弓箭或弩。此外盗贼善用鞭子或飞刀,枪兵使用的是对付骑兵的长枪。这里介绍一下武器中最为常见的剑和弓。

剑(sword)

剑的历史可以说是非常的悠久,在石器时代人们就开始把木制或石制的棍棒作为武器。渐渐的,原始人们把棍棒削出锐利的刀口,就成了剑的雏形。在距今大约五千年前的青铜时代,人类已经学会冶炼青铜制作成非常尖锐和锋利的武器,这就是青铜剑。铁器发明后,剑也完全进化为铁制的。在之后的古罗马时代,步兵用剑的规格被逐渐确定下来(长约60厘米,宽约5厘米),在战争中剑也开始与长枪和弓有了同等的地位。到了中世纪,剑终于定了型。主要作用被规范为砍劈而不是有争议的刺。从剑柄到剑头全剑长约110厘米,马上的骑兵或步兵都能使用。这就是我们在剑与魔法世界中看到的剑。

剑不但是武器的一种,也是武力和权利的象征。每个国王在皇宫接受晋见或指挥大军进行交战时都是佩带着一把美丽而又锋利的宝剑(谁见到国国王拿着一把大斧头的?)。神话和传说中的神兵器中,剑也是出现频率最高的。这一点在奇幻作品中也有很好的反映。几乎所有的主角都有一把说得过去的剑,如果哪位不会使剑,那人们一定会觉得这位主角有些"次"。

弓(bow)

弓同样在石器时代末期就出现了,大约在公元前1500年时人类以一些混合材料进化了原始的弓,这就是沿用至黑火药出现的"混材弓",也称为角弓。虽然在以后的三千年的时间里,角弓也得到了多次进化,但基本原理仍然与古代一样。

中世纪时,欧洲人发明了一种"有一个坚固的弓架,与箭槽顶

端成十字交叉；弓架上有一槽口，用来卡夹弓弦；还有一个发箭扳机”的“怪”弓。这就是“十字弓”(crossbow)，也就是我们更常说到的“弩”。虽然说是在公元一千一百年时候东征的十字军开始大规模的使用弩，但其实最早的弩应该诞生在我们中国（熟悉三国的朋友一定记得“诸葛弩”吧）。中世纪的欧洲人确切的说只是改良了弩罢了。和普通弓相比，它射程更远，穿透力更大。

剑与魔法世界中弓和弩同样是不可缺少的部队。在这幻想世界里，弓弩在战争中所扮演的角色和真实世界中非常相近，就是发挥远程部队的优势——不战而损其兵。几乎所有以剑与魔法世界为背景的S·RPG游戏中，弓弩部队是一定会有的，因为如何用好远程兵种永远是此类游戏的游戏乐趣所在。

在中世纪时的英法百年战争中，让法国游侠极为头痛，并体现出巨大作用的英国长弓在奇幻作品中不多见，所以就不多说了(可能是因为游戏和动漫中的人物比例长短使我很难判断出现的弓有多长)。最后简单说下我们也常常见到的弓骑兵。为骑兵配上弓箭后，军队的机动性和兵器的杀伤力的到了令人生畏的有机结合。中世纪拜占庭的兴起，在军事上所仰仗的就是一支强大的重弓箭骑兵。而蒙古的骑射手们更是驰骋欧亚大陆从未败绩。当然，在马上射箭可是很难的是，并不是每个士兵能成为优秀的弓骑兵。在有的游戏中，弓兵进化到最高级才是弓骑士。而在15世纪时弩的改良也使骑兵在马上更容易射箭。

战斗职业(job)

除了以前介绍的涉及的魔法师和弓弩手外，剑与魔法世界还有许多具有战斗力的职业，这里再作一下介绍。

骑士(knight)

骑士是中世纪欧洲战争中最主要的战斗力，当然也成为了剑与魔法世界中王国间交锋的主力。不过如果认为骑士是骑兵，那可并不准确。从中世纪初法兰克人在欧洲大陆建立起墨洛温琴王朝到后来查理曼建立的神圣罗马帝国，欧洲封建制度也渐渐完善。神圣罗马帝国建立后，各地所封的封地主就是以后的公爵，也是仅次于国王的最高贵族。爵位排列以下依次是侯爵、伯爵、勋爵、男爵，最后是骑士。所以骑士实际上是一个最低级别的贵族。当时骑士所受的封地往往是一个小乡村或是小庄园。因为骑士有义务保护封地，渐渐到后来，军官、战士都是由骑士提供。骑士也成为了战争中的主角。这才是在剑与魔法世界中我们熟悉的骑士。在幻想世界，骑士受血统的限制少些，一般认为普通见习骑士在通过严格的训练后会被国王封为骑士，同时会得到属于自己的战马和武器，以后就能随着骑士团参加战斗了。令人敬仰的骑士精神已经成为了一种文明留给后人无限的神往。

龙骑士(dragoon)

王国的骑士团一般规模很大。除了普通的骑士外，还有不少特殊的骑士部队，如对抗魔族的圣骑士团。龙骑士也是一种特殊的骑士。骑士不是骑在战马上，而是在巨大的飞龙身上。或者靠龙的喷的火焰攻击，或者用龙的俯冲来袭击敌人。这时候，龙骑士本身的武力到不重要，重要的是如何驾驶龙来战斗。当然能受驯服的龙和能驾驭龙的勇士十分少，所以龙骑士不可能以集团出战。但即使这样，对于普通的战斗力来说，龙骑士是一种无法匹敌的敌人。在《罗德斯岛战记》中一个小小的海兰公国就是凭着几名龙骑士统一莫斯。《龙骑士传说》(THE LEGEND OF DRAGOON)是一个以龙骑士为主角的RPG(不过该游戏中的龙骑士与普通意义上的有些不同)。《最终幻想》系列中的龙骑士十分奇怪，因为无法骑上龙，只能以龙骑士的跳跃攻击代替龙的俯冲攻击，真让人哭笑不得。而历史上的确是以最精锐的骑士们称为龙骑士。英国资产阶级革命的领导者克伦威尔手中最强的一支火枪骑兵队就叫龙骑士队，这支部队也为克伦威尔获得革命的胜利履历战功。

魔法战士和神宫战士(magic warrior)

魔法战士是会使用魔法的战士，而神宫战士是神的祭殿里为守卫宫殿而培养的战士。两者的特点都是既会使用魔法，又会使用剑来战斗。特别神宫战士是从的神宫中挑选出的优秀人员，他们还是对抗魔族的中间力量。

枪兵(pikeman)

枪兵是中世纪战斗所不能缺少的主力部队之一。这里所说的枪兵，不是普通拿着长两米的长矛的步兵，而是专门的长枪兵。因为骑士团的盛行，普通的步兵是无法抵挡骑士的快速进攻的，这就需要枪兵的支持。枪兵所拿的长枪一般在三米到四米，这样的长枪当然很不方便，受到步兵的袭击立即无法动弹。但是对于高速的骑兵，一排坚实的长枪却有着极大的限制作用。使己方的步兵阵脚不乱，是枪兵的最大作用。在许多游戏中，往往有枪兵克骑兵、骑兵克步兵、步兵克枪兵的设定。

佣兵(mercenary)

为了生存，贫穷又有战斗力的农民组织起来，为了金钱而受雇于某个国家或诸侯，这就产生了佣兵。佣兵是混乱时代的特有产物。虽然佣兵队在骑士时代并不受重视，但经验丰富的佣兵的战斗力是绝对不逊于正规军的。还是在《罗德斯岛战记》中，风之部族弗雷姆国王卡修就是佣兵的出身。所以在弗雷姆，佣兵在军队中的地位比较高。在卡修王的率领下，这只佣兵队为弗雷姆成为罗德斯岛上最大的国家作出了贡献。在三浦健太郎的《剑风传奇》(berserk)中，佣兵团鹰之团取得过很多连骑士团也不能完成的胜利。当然通常时候，佣兵只是作一些偷袭和破坏来扰乱对手，使得正规军能够取得优势。

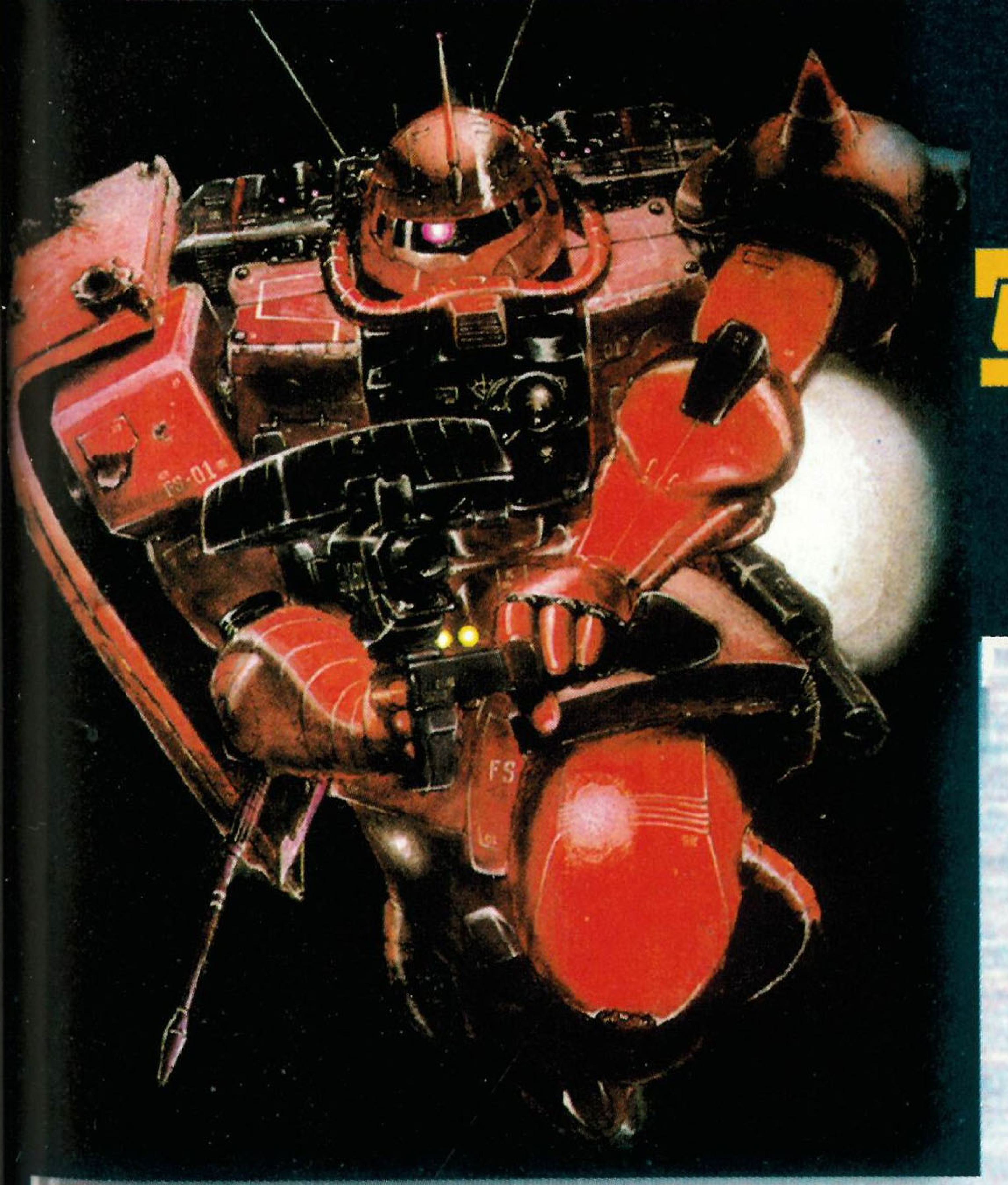
狂战士(berserk)

狂战士是战士野性化的产物。他们在受伤后不会感到疼而一心一意的进攻。因为把防御力加在攻击力上，所以攻击力惊人。北欧神话中描述，被北欧主神奥丁庇护的战士会拥有熊之精神，狼之勇猛的精神而成为狂战士。这也是好武的北欧人所向往的。《剑风传奇》中塑造的角色们一个个喜爱疯狂的进攻，而该作的英语名称就正是狂战士的意思——非常恰当的比喻。

战术(tactic)

剑与魔法世界的战争，也是和其它国的古代战争相似的列阵。两军交锋前战在弓箭正好射不到的地方，一般先由骑士冲出搅乱对方的步兵阵营，然后再由己方步兵冲锋。而枪兵则是步兵为防御骑兵的最好同伴。弓箭手在较后面的位置射箭，佣兵作一些偷袭骚扰敌人。如果是攻城战，守城的一方以弓箭为主，如果条件允许还能架上投石车。攻城方也会撤下骑兵而只用步兵。当然这只是最基本的战斗，所谓“运用之妙，存乎一心”。还有数不清的战术需要随机应变的运用。田中芳树的《亚尔斯兰战记》中帕尔斯的军师那尔撒斯就是一个令敌人丧胆的出色战术家。在他的神奇指挥下，帕尔斯军屡屡以弱胜强，以极小的损失换来极大的胜利。在S·RPG中，战术也是十分的重要。精确的计算、扬长避短是玩家获得胜利的关键。

到这里，文章就告一个段落。剑与魔法世界的故事永远也说不完，也请大家能多提意见，来把这奇幻世界更充实的介绍给大家。



写在前面的话……

Gundamer zone

不知不觉，又是一期的广场。上一次的 GUNDAMER ZONE 是不是很合高达爱好者的胃口啊？呵呵～这一次没什么高达的新游戏介绍给大家，不过只要一有新的动静，PALADIN 一定会在第一时间将资料送到大家手上的。虽然这一次没有高达，但是有《装甲核心》的最新作，对喜爱机械的朋友们也算是一个小小的补偿。

PALADIN 喜欢高达，但不是全盘接受所有的高达作品哦。基本上只对 OVA 版的几部高达作品比较有好感（这点和《梦幻总动员》的 JEDI 同志吻合），但是像《G 高达》这样比较另类的作品……小声告诉你：PALADIN 很佩服星辰同志看完整部《G 高达》的精神哦。虽然碟是我买的，但我真的只看了 5 集就完全放弃了，结果便意了星辰这家伙。喂～～～下次要看什么自己去买哦（说笑）。TV 版的几部高达作品确实也有很多不足的地方，尤其是号称最强的《Z 高达》里，有许多情节和人物交代的不是那么清楚。新出现的机体在出现之前没留下伏笔，感觉是一下蹦出来的，也许是在制作过程中才决定要采用一些新的机体吧？而人物方面，脱节比较严重。经常会连续几集只讲部分人物，而将其他人物完全抛开（不管怎样，在作战报告或者是日常通讯里多多少少交代一下也比较好些吧！）。最大的败笔就是那位突然出现的第 N 任ロザミア（罗扎米亚）的哥哥ケーツ（盖茨），在游戏里 NT 等级还不低，如此强的 NEWTYPE 在前面竟然一点影子都没出现过，而ロザミア死了以后也完全消失了行踪。哎～～～虽然对它有许多的不满，但《Z 高达》宏大的剧情和对战争深入的思考的确都是很经典的。JEDI 同志最痛恨的《ZZ 高达》其实俺还是很满意的，尤其是对ハマ－ン（哈曼）愚忠到底的マシュマ－（马修玛）出场时都多多少少有点搞笑的情节带动一下气氛，也算是将纯粹战争题材的动画做的灵活，可爱一点吧？PALADIN 觉得这样制作是有很大的好处的，因为《ZZ 高达》是前作《Z 高达》故事的延续，而《Z 高达》里充满了死亡与悲伤的东西，在紧张的战斗之余加入一点轻松的笑料可以放松一下观众的心情。《V 高达》……水平比较平庸的一部作品。而说到支持者最多的《W 高达》，如果不是有关俊彦给デュオ（迪奥）配音，真的是不会把它看完的。主角ヒイロ（希罗）的设定完全是追求当时流行时尚，完全给做成了一个有自恋倾向的家伙。而且感觉很自闭，和《新世纪某某战士》里的主角不相伯仲。而那五个驾驶着号称最强机动战士的家伙只有在打杂鱼的时候“所向无敌”（完全是靠的机体性能优势嘛），一碰上トレ－ズ（拖雷兹）和ゼクス（赛克斯）这样的强手，就败得一塌糊涂。哎～～充斥于整部片子的讲大道理，就真的比《0083》和《0080》对战争反思的更深吗？我看不见得！感觉做到这，富野由悠季的策划天分到了最低潮，再做不出什么好的东西了。而到了《X 高达》的出现，疯狂的像暴风一样的开场曲和感人的片尾英文老歌，配上 NT 的回归，终于感受到了久违的那种“高达感”。不过在打的最热闹的时候，对方会放任你安心的攒足能量使用最强的ビ－ム炮吗？常识上的又一失误……连《0083》都有所罗门的噩梦ガト一驾驶着ノイエ・ジ－ル破坏掉联邦军的ソ－ラ系统（太阳光线反射系统）的情节，这里……实在是不应该这样设计。F－91 的ヴェスバ炮那样就感觉很完美了啊！最后要说到的就是《TURN A 高达》了。JEDI 和 CARL WANG 两位是重点推荐的，号称剧情编排是 TV 版之最，绝对强过《Z 高达》和《ZZ 高达》。反正 PALADIN 是没兴致看胡子高达的，而且《TURN A》里的那位夏亚似的人物所戴的墨镜……是最受不了的地方。PALADIN 以前看到了第 8 集，虽然 JEDI 和 CARL WANG 两位同志不停在耳边灌输《TURN A》不可不看的理论，但是确实耐不下心去欣赏胡子高达的演出啊！于是只把胡子高达兄和 TURN X 高达兄两位对拼超必杀“月光碟”的那段瞅了瞅，感觉还是挺棒的。喜欢高达的各位，不管你有没有时间，都一定要把这部《TURN A 高达》看完哦！虽然 PALADIN 没看，但是希望您能看完它并把心得写来给 PALADIN 看看，让咱也能具体体会一下里面的精髓。写得好的说不定还会在杂志里登出来的哦。从这一页开始的《广场》内容完全是 PALADIN 的责任田，爱登什么登什么，只要你有信心有实力，不妨多写点东西来大家交流一下。在这里不论是 BLUE 大神的支配力还是 DRAGON 的强悍破坏力或是 E.T 的外星人科技都不会起到任何作用，已经被 PALADIN 设置的结界完全“屏蔽”掉了。怎么样？PALADIN 这点初级白魔法还是可以管点用的吧？哈哈哈哈～～～

由于最近没什么好的游戏出来，所以在筹备这期的《电子游戏广场》时 PALADIN 以及编辑部的各位同事都陷入前所未有的困绕。《ONI－零》的一再延期，《アイシア》的超慢速度，《VOLFOSS》超级“弱智”的制作，都让大家很失望，还好有《樱花大战 3》和《超级机器人大战 ALPHA 外传》，要不然 PALADIN 真的是要崩溃了。在擦干眼泪之后，PALADIN 每次都背着大家一个人偷偷在角落里狂练《最终幻想战略版（FFT）》的等级，并且将《超级机器人大战 ALPHA》又通了一遍。（再也忍受不了 CLOUD 在背后暗自偷笑俺在《FFT》里一个一个排好队吃药的嘲讽……拿起エクスカリバ－砍了他得了……）

后记：截稿时《樱花 3》和《ONI－零》还有《超级机器大战 α 外传》都已入手，打打打～～～完了，DC 不够，又得掏出エクスカリバ－和 CLOUD 的大片刀对砍一回抢机器也～～





レイマン レボリューション!

雷曼

机种:PS2	厂商:育碧	类型:ACT
发售日:4月26日发售预定	价格:6800日圆	开发度:80%

世界的救世主—雷曼,再次大活跃!

主人公雷曼是出生于法国的海贼,火红的头发是其特征。电脑游戏玩家一定有许多人知道此款由育碧带来的《雷曼》系列,角色造型独特,动作感强是《雷曼》最吸引人的地方。这次,育碧在PS2上推出这款全新的《雷曼》最新作,救世主的故事从PC延续至PS2,玩家的人民币(啊错,是日圆)也从自个荷包到了育碧手里。

干掉海贼们

故事的主要任务是,救助被海贼抓住的同伴们,并借助他们的力量展开拯救世界的冒险。

描写热血主人公将世界从邪恶的家伙们手中拯救出来的3DACT游戏《雷曼》的最新作登场。这一次雷曼肩负的任务是对抗大海贼レイザ-ビア-ド(雷泽比亚多)率领的海贼团,保卫世界。为了完成这项重要的任务,雷曼和他的伙伴们一同展开了冒险。在游戏里,个性丰富的角色们和雷曼那可爱的动作一定会让各位感到很有趣的。





▶为了救助从海贼船里脱出的**グロボックス**(古洛波克斯),雷曼出现在其身旁。



レイマン(雷曼)

从海贼手中夺回和平

雷曼他们所居住的和平世界,被凶恶的海贼们征服了。虽然雷曼自己也被海贼抓住,但是他仍然在努力救出其它被捕的同伴。一同协力打倒海贼,从它们手中夺回世界的和平。

像影子一般协助雷曼的朋友们



ライ(蕾)

使用魔法道具"シルバ-ラム"给予雷曼各种各样特殊能力的妖精。

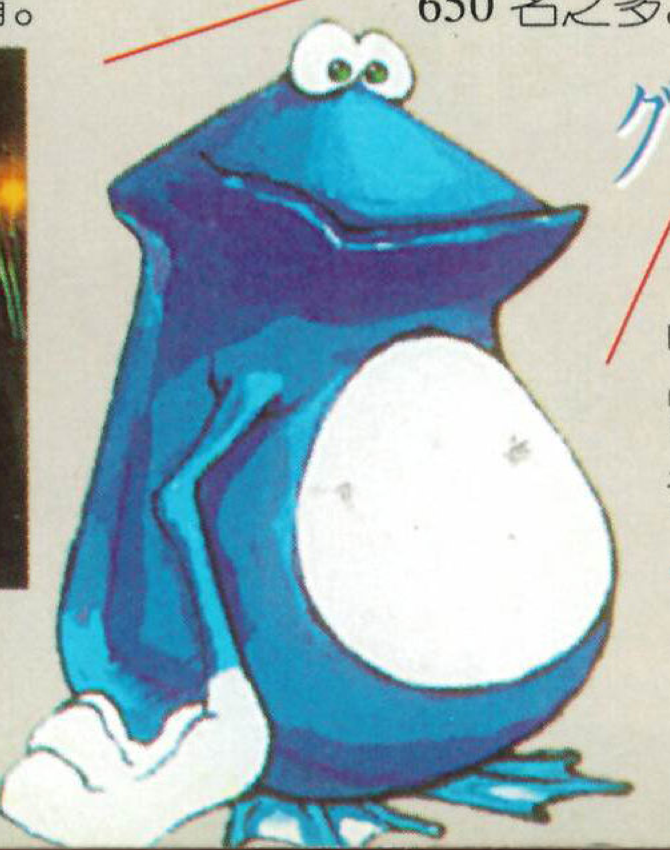


クラ-ク(克拉克)

全身筋肉的男人,发出强烈的一击,将敢于在他面前出现的海贼们一拳干掉!

拥有降雨灭火的特殊能力,还可以破坏机械,家族成员极为庞大,总数达650名之多。





グロボックス(古洛波克斯)

异名被称为"空中的百科全书",在冒险中给予雷曼许多提示和建议。



マ-フィ-(玛菲)

敌人们

奉**レイザ-ビア-ド**(雷泽比亚多)之命,捕捉各种各样的善良的人们的罪恶兵团,被称为**ロボット**(机器人)侵略军团。

海贼



是袭击雷曼他们的海贼团的首领,只要是他看上了目标,都会想尽办法弄到手,是个不择手段的凶残家伙。

レイザ-ビア-ド(雷泽比亚多)

雷曼大活跃的 CHECK POINT



在雷曼的冒险中，会出现各种各样的强悍对手，所以要把这款游戏玩得很棒其实也不是一件简单的事情。所以要熟悉掌握雷曼的那几种基本动作，只有将基本动作运用熟练才能在游戏时充分体会到ACT游戏的乐趣和精髓。在这里，向大家详细介绍一下在作为冒险舞台的各个关卡里，雷曼可以使用的一些基本动作，一定要熟悉其基本性能哦。

熟练掌握雷曼的各种基本动作是游戏通关的前提

运动神经超级发达的雷曼，并不只是拥有跳和攻击这两种基本动作。游泳（打海贼嘛！肯定是经常会在海里转的），将头发像螺旋桨一样旋转起来使身体能在空中滑行。除此之外，还有很多动作要素也被披露了出来，想玩此游戏的玩家可以先通过杂志的介绍体会一下。



跳

即使在很高的地形上，也可以不观察下方的地形一口气跳下来。

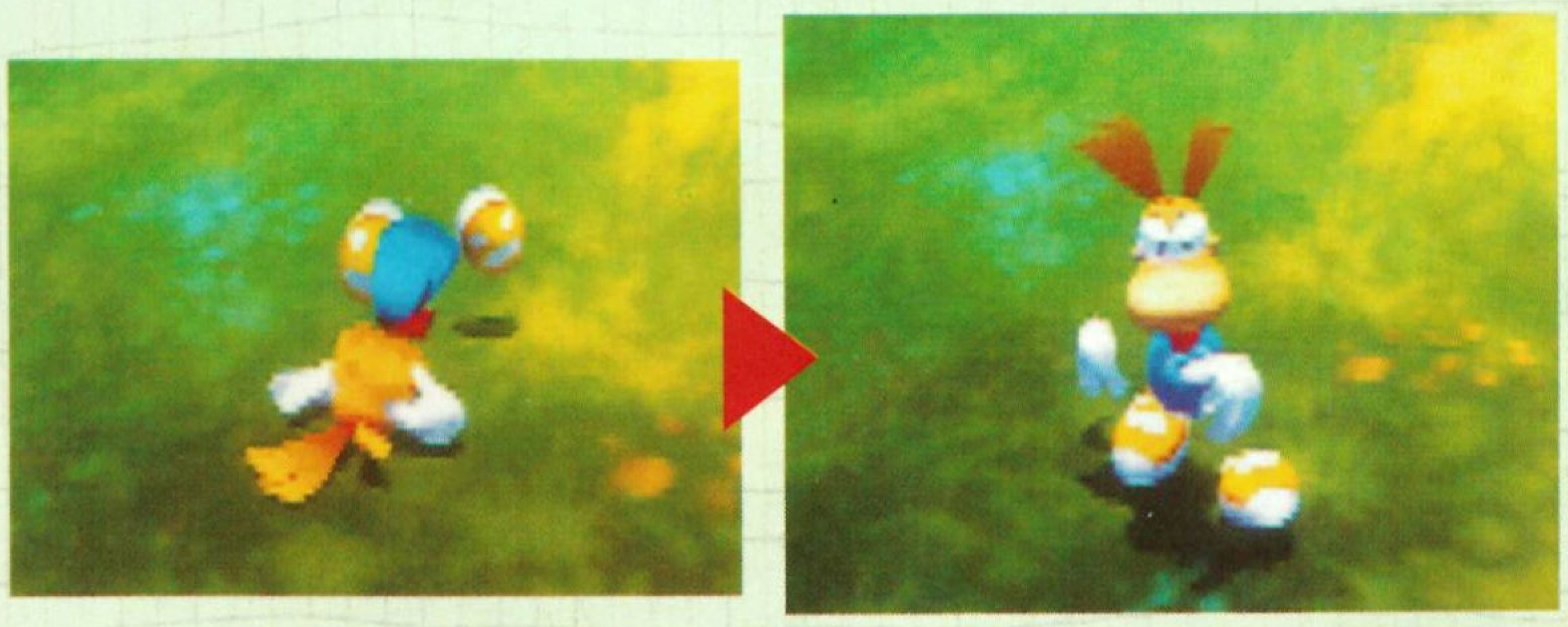
游泳

在水中游泳时，如果忘记了观察氧气量的变化，小心会窒息在水里的哦。



回转

在跑动中跳起落地以后，会先在地上打一个滚再站起来。



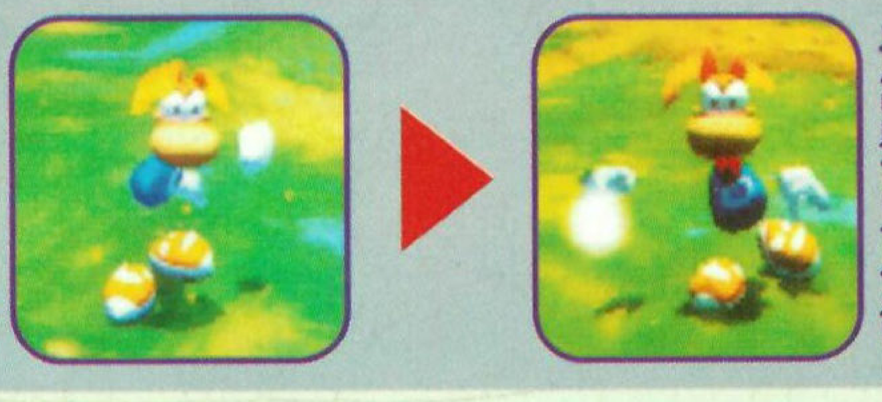




攻击也不是简单的殴打对手

在游戏的序盘，雷曼的攻击方法确实只有靠近敌人饱以老拳这种单调的打法。但是，当雷使用魔法道具“シルバーラム”赋予雷曼新的力量之后，雷曼就获得了发射魔法弹“マジックフィスト”的能力，这样就可以在远距离打击敌人了。

近距离攻击



远距离攻击

妖精的森林

里面会发现些什么？





▲如图，可以利用各种可以借力的地势来向上攀登，这种移动在很多时候是必不可少的，所以在前进不下去的时候一定要注意观察一下两侧。



▲解除掉陷阱向前前进，下面可是猛毒的沼泽。在这里必须从叶子上强行渡过去，同时还要提防怪鱼的袭击。

海贼的海湾

追击巨大的海贼船





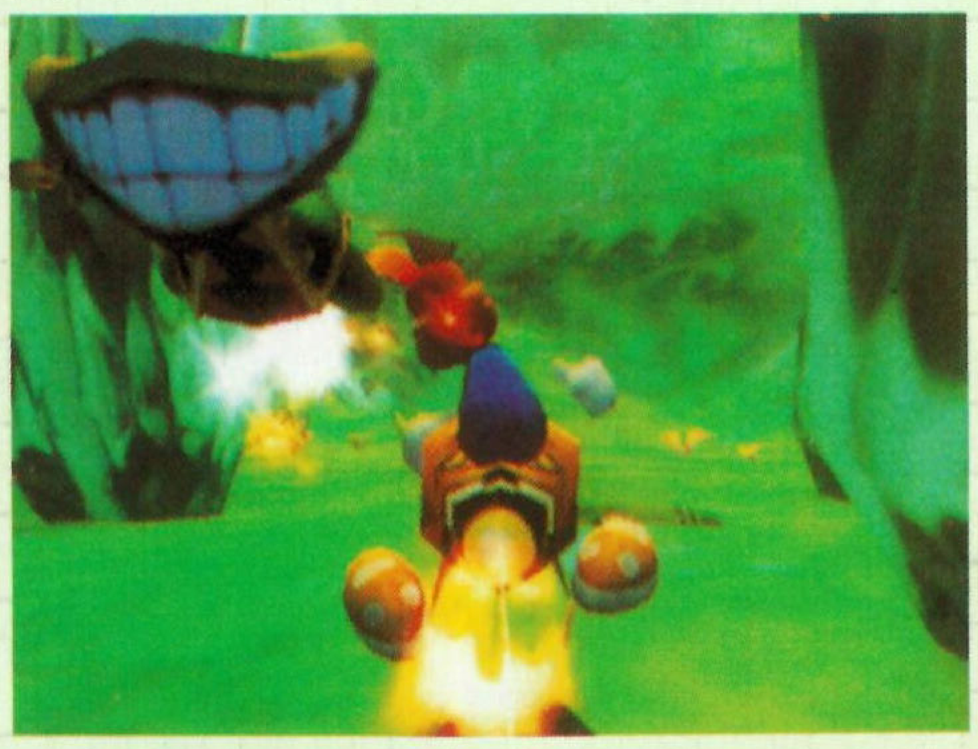
▲▶雷曼正在追击海贼船，海贼船不甘示弱，发射炮弹阻止雷曼的前进。



▲灵活使用“マジックフィスト”，可以在远处将开关打开。

遗迹之地

交通工具是——导弹!!!



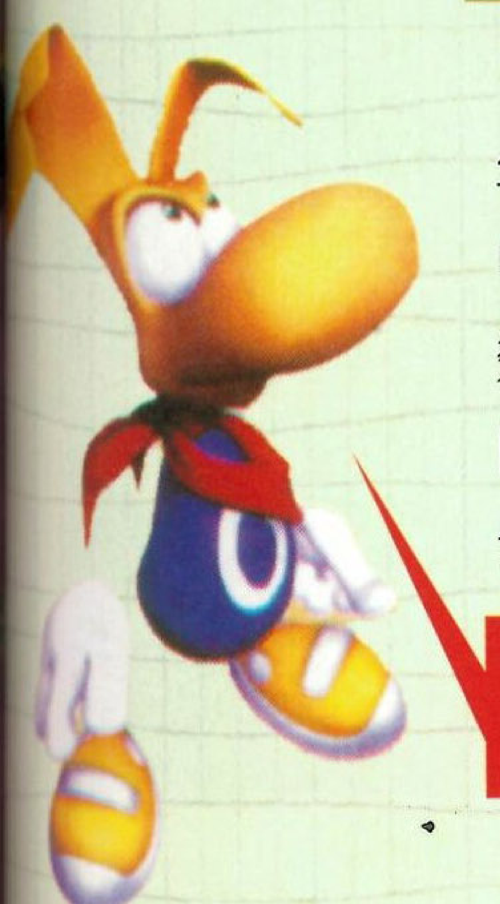
▲哈哈～～可以飞咯！乘坐飞行中的爆弹，可以到达平时步行进入不了的地形。不过控制起来好象不是那么简单。

噩梦的洞窟

前进的方向是由骷髅来指示!



▲洞窟的内部被涂上了标志剧毒的颜色。这些用来渡过河流的立脚点，看来可不那么舒服……



雷曼为了从海贼们的魔掌中守护世界，在海贼船、水中、火山、还有悬崖峭壁等总数20种以上的关卡里展开冒险。在这里，将先向大家简单介绍几种地形。

在变幻丰富的关卡里冒险

魔剑爻













类型:ACT	机种:PS2	厂商:ATLUS
发售日:2001 年发售预定	开发度:80%	价格:未定

它的名字是『魔剑』赋予持有者新的力量



“爻”（念 YAO 的第二声，旧读 XIAO 的第二声），是指八卦里的长短横道。在这里，是前作标题《魔剑 X》里那个“X”的强化。这一次的《魔剑爻》还是由金子一马担任人物原案，喜欢他华丽诡异风格的朋友，又可以饱一下眼福了。

之所以称之为“魔剑”，是因为在那时，有一门专门研究被称为“イマ－ジュ”（依玛朱）的精神力的“イマ－ジュ工学”。这种精神力的研究方向就在于赋予它“知性”（听起来很难懂的样子）。而这种“イマ－ジュ工学”的研究成果就是制造出被赋予了知性的，持有强大精神力的“魔剑”。持有这种“魔剑”的人，他自己的意识会被魔剑占领，身体由“魔剑”支配，和各种各样的敌人展开战斗，直到将敌人消灭光或者肉体被完全破坏……



▲基本的战斗方法，就是斩击迫近的敌人，同时还要避开敌人的攻击，使用瞄准具照准敌人后按攻击键。



▶敌人攻击时，动作也很丰富，紧张激烈，极富速度感的战斗。而且还有必杀技的设定。

与以前发售的 DC 版的《魔剑 X》相比，由于机能的大幅度强化，游戏画面有了很大的变化。游戏视点由原来只能看见角色手和手上武器的第一人称视点改成像普通清版 ACT 一样的显示全身的第三人称视点，这样一来就可以清楚的看到角色全身动作的每一个细节，ACT 要素进一步强化。

相模 桂

是开发出“魔剑”的相模广光的女儿。相模广光在将“魔剑”成功开发出来的时候，在实验室里被犯罪组织“三业会”诱拐。桂为了救出父亲，不得不与魔剑和イマ－ジュ结合，出发到日本展开救父之旅。

所谓的魔剑是指……

イマ－ジュ工学其实是一种全新的精神医疗器械，原本是为了清除掉寄宿于人心里的イマ－ジュ而开发出来的。但是在实际治疗过程中发现这种医疗器械不但可以起到医疗的作用，还可以将イマ－ジュ随意的注入人的心里，操纵人类的战斗意识，使宿主大幅度提高战斗能力。后来从医疗研究里分离了出来，在“魔剑”中心部加入人工智能，使它拥有与人类相等的感情和智能。



Keyword BRAINJACK 魔剑操纵人体进行战斗

"魔剑"最大的特征就是拥有被称为 BRAINJACK 的物质。所谓 BRAINJACK,就是有如其名一般进入他人的大脑并加以控制。作为"魔剑"的 PLAYER,就是操纵被 BRAINJACK 化的游戏角色进行战斗的。魔剑会根据持有者来改变外形，变成最适合持有者使用相性的形状。所以,根据使用角色的不同,战斗时的打法的变化也是多种多样的。BRAKNJACK 化以后的"魔剑"宿主战斗力将获得极大的提高,可以理解为类似古代北欧维京人的狂战士化。



▲BRAINJACK 化的瞬间，魔剑离开桂的手，并在此时支配她的意识。



▲BRAINJACK 化之后，被魔剑支配的人失去自己的意识，由魔剑支配其所有行动。



▲被魔剑支配了行动的人，战斗起来与通常状态完全不一样,魔剑赋予了持有者鬼神般的恐怖力量。

魔剑变成了巨大的刀扇 横扫周围一圈的敌人



山城弘

是相模桂的幼年玩伴，著名大富豪的儿子。因为没有能阻止携带魔剑的桂外出而自责，对她抱有淡淡的感情。

J·J·琼斯



与相模广光一同进行对『人口脑』制御的实验。在18岁时就获得了生物工程学博士称号的天才，是『魔剑』开发工作的主要成员。

相模广光



是开发出『魔剑』的金泽综合学术研究所的所长，イマージュ工学研究第一人。『魔剑』觉醒实验成功后，被犯罪组织诱拐。

Keyword IMAGE 与敌人战斗是其存在的意义



精神力实体化的表现



▲取得一定的积分，可以学到新的技巧,这是《魔剑爻》里加入的新要素。

想要给 IMAGE(イマージュ)下一个很直观,很易懂的定义不是一件简单的事，大概可以理解成类似与魂魄这一类的东西。当魔剑砍中来袭的敌人时，可以多多少少的吸收一些对方的 IMAGE。收集起来的 IMAGE 数值化以后可以通过画面右上方的 IMAGE POINT 槽来观察。不收集到一定数量的 IMAGE POINT，是不能进行 BRAINJACK 的,而非 BRAINJACK 的状态战斗力将大打折扣。所以在战斗时一定要对这重要要素多多留心。



季飞爪

来自香港的留学生,是桂的家庭教师。背负使"魔剑"觉醒的使命,被暗杀。



安·米拉

金泽综合学术研究所的开发人员。在大学时代，倾倒于相模广光的讲义，之后投入到イマージュ工学的研究当中。

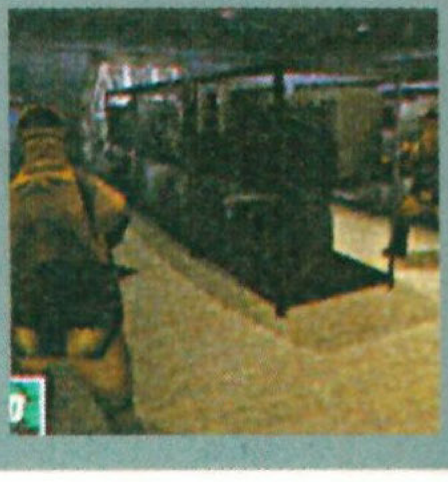
战斗的舞台是——日本至整个世界

开场剧情简介

游戏刚开始时,场景是在开发出"魔剑"的金泽综合学术研究所,随着冒险的展开,会扩大到全世界。选择不同的分支,游戏情节的进展也会有所变化。



◀▶面对突然袭来并劫走了父亲的犯罪组织三业会，相模桂不得不与 IMAGE 结合，追击三业会的黑道人物。





▲到达了三业会总部所在地香港的"魔剑"。根据所选择的分支的不同，会到达不同的场景展开战斗。

game plaza

GAME plaza



大受欢迎的《装甲核心》
最新作即将于 PS2 隆重登场

本作拥有"装甲核心"系列最多的任务，这次从多达 100 个的任务中挑选出 9 个来做一下特报！还有关于连线作战的情报也一并奉上！！

装甲核心——另一个年代

机种:PS2　厂商:FROM SOFTWARE　类型:ACT
发售日:4 月 12 日　价格:6800 日圆

若是简单的认为这款《ANOTHER AGE》只是作为"AC2"的加强版而登场的话，那你就大错特错了。毫不夸张的说，本作中不仅有着系列中最多的任务数～100 个，更可以使用两个人同时进行游戏的专用模式"VS MISSION"来玩。除此以外，新添的 26 种零部件以及利用电话线路使用调制解调器来进行网络对战的功能也是本次报道的重点，各方面都加入了许多崭新的要素！！

MISSION PREVIEW
在多姿多彩的条件下展开的战斗！

这里将要介绍的是对于 9 个任务的特报！本作相对于前作来说只处于一个特殊的位置，主选单画面与"AC2"相比有了些许的变化，所有的任务都是从名叫"基地"的各个街道中接受的。



▲在此可以观察全部可以进入的关卡和能接手的任务，注意可以进入关卡并不等于开始任务。

任务 1. 阻止敌运输部队降下
CLEAR 条件:消灭敌人全部部队









在敌人的运输部队到达地面之前尽早将他们消灭干净！任务的舞台展开于扎姆（ザーム）沙漠上的旧地上都市。万里无云的晴朗天空之上即将展开一场殊死搏斗，敌方负责运送补给物资的运输部队就要从天而降，我方任务的目的就是要把他们全部消灭干净。在降下的过程中，敌方机体会躲入大气层突入传输装置里，此时他们会处于毫无防备的状态（当然也不会攻击咯），所以应该趁机尽快下手进行破坏，这是完成本任务的关键所在。

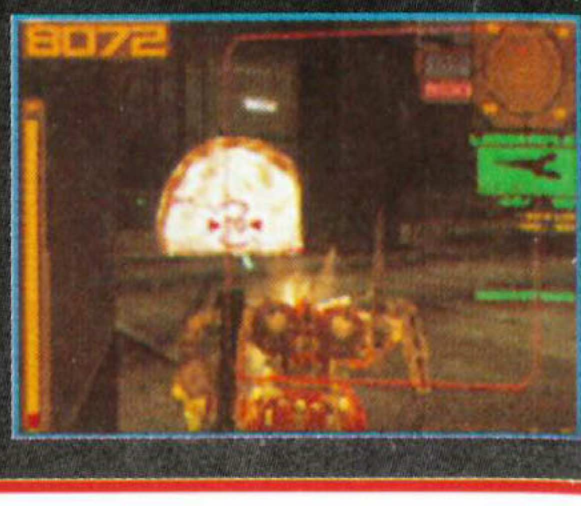
任务 2. 电梯设施防卫
CLEAR 条件:消灭敌人全部部队

注意你的落脚点！要在狭窄的区域内战斗！！由于电梯设施被反政府组织"因迪斯"（インディーズ）霸占，所以任务目的就是要进行夺回电梯设施的作战。敌人的数量并不是很多，值得注意的只是要考虑如何在狭窄的区域里进行移动。此外，因为处于设施之下的都市非常广阔，所以千万注意不要掉下去！



任务 3. 特别竞技场登场
CLEAR 条件:目标 AC 的破坏

与火星的代表一火星最强战士雷文（レイヴン）的决战。与其他的任务关不同的是，本关的敌人只有火星派来做"亲善比赛"的雷文一人。所以与前面介绍的与大部队战斗的关卡有很大的区别，而且由于雷文在火星的排名很高，所以可以想象他所驾驶的机体的性能与以前碰上的那些量产型是完全不同的。遇到强敌了，小心应付哦。



任务 4. 扫除敌政府部队

CLEAR 条件：目标全破坏



本关是在满地遍布地雷的地形战斗，小心不必要的触雷，以减少损失。消灭掉被假情报骗出来的敌方部队是本关的目的，作为战场的巴洛斯比尔（バロウスビル）的古战场上留有很多旧战役时残留下来的地雷。只要你一不小心触了雷，当然会不分敌我的受到爆炸的伤害。所以这一关的对手并不光是眼前的敌人部队，脚下的地雷也是件很头疼的事情。



任务 5. 解除设施里门上的锁

CLEAR 条件：控制管理室



舞台是扎姆（ザーム）沙漠地下的废弃设施，由于操作失误，设施内所有的门都被上了锁。为了解除门上的锁，必须控制住管理室并将各扇门重新打开。但是，设施内的迎击系统会将游戏者认定为侵入者加以攻击。而且，由于所有的门都上了琐，所以前进的路到处都被封锁了，要经常破坏墙壁和地板找寻新的前进路线才能成功到达管理室。这一关考验大家的其实是游戏者的观察力和方向感。



任务 6. 护卫高层塔

CLEAR 条件：敌势力全灭

这一关游戏者驾驶的 AC 不是去进攻，而是在高塔的 30 层上待机防守，消灭掉所有来袭的敌人。在室内战斗一定要灵活利用各处的支柱作掩体，大厅里虽然有很大的战斗空间，可是要是移动到了狭窄的天井里，跳跃等战术动作就会受到很大的限制了。而且，当敌人从四面八方围攻过来的时候……如果此时没有援军强有力的支持，恐怕是凶多吉少了！（什么？你号称夏亚？回避率真的那么高？哼……）

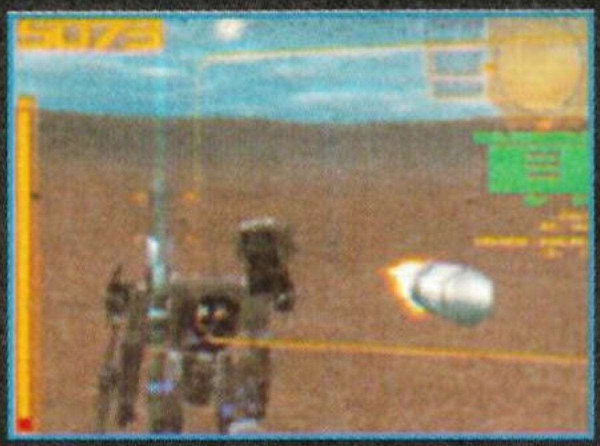




任务 7. 消灭强盗集团

CLEAR 条件：敌势力全灭

本关的任务是要将隐蔽于荒野里的强盗集团的根据地给一锅端了。烈日下的荒野里视线以内的东西看起来好象都是一样的，就在艰难索敌的时候，强盗集团的战车部队突然出现展开炮击。要躲过第一波的炮击迅速接近战车队消灭掉他们。谁都知道大批的 61 式战车打扎古还是很够力的，虽然运动性不在一个档次。之后要面对的是强盗集团的头头，据说他就是以前的雷文（レイヴン）……小心应战咯！



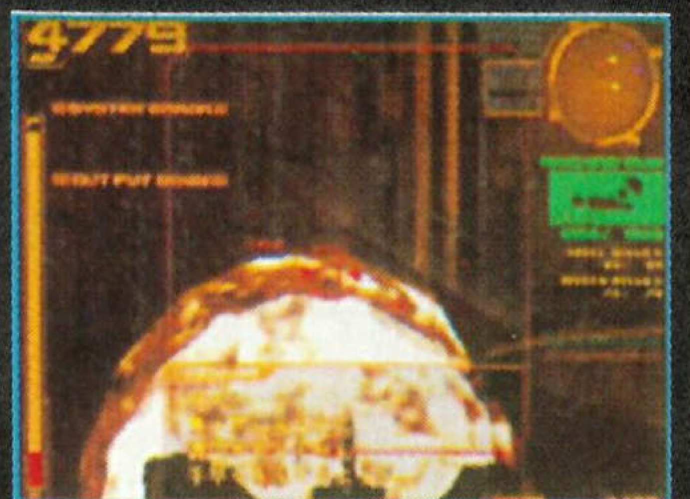


任务 6. 侵入废弃物处理场

CLEAR 条件：敌势力全灭



本关的任务是要夺回被不法武装集团占领的废弃物处理场。处理场共分为 6 层，最下方则是高热的熔岩。战斗开始时是位于处理场的最高层，不要过多的理会敌人的攻击，破坏地板向下一层不停的前进。当然如果你不小心掉到熔岩里去了的话，会损失很多耐久度的。所以行动时不要只讲速度，慎重的观察好地形也是十分重要的。



任务 9. 破坏新型 MT

CLEAR 条件：敌方单位全破坏



由吉欧玛托里克斯（ジオマトリクス）社开发出来的新型 MT 被自社的研究员偷走了，本关的任务就是将这台丢失掉的 MT 给破坏掉。目标已经通过电梯潜入到地下都市，为了不让敌方获得己方开发出的新技术，必须在新型 MT 还没被敌方武装组织接受时将其破坏掉。在这一关要注意，敌人来自空中和陆地，要与空中和地上的敌人同时战斗是本关难点所在。



使用调制解调器接驳互联网进行在线对战！

在文章的最前面已经提到过了，通过调制解调器，这款《装甲核心—另一个年代》是可以进行网上即时对战的。通过互联网，游戏者可以坐在家里，与另一个坐在自己家里的游戏者进行对战。由于还一同搭载了简单的 CHAT 机能，所以还能进行消息的传输和聊天，的确是很有诱惑力的哦！



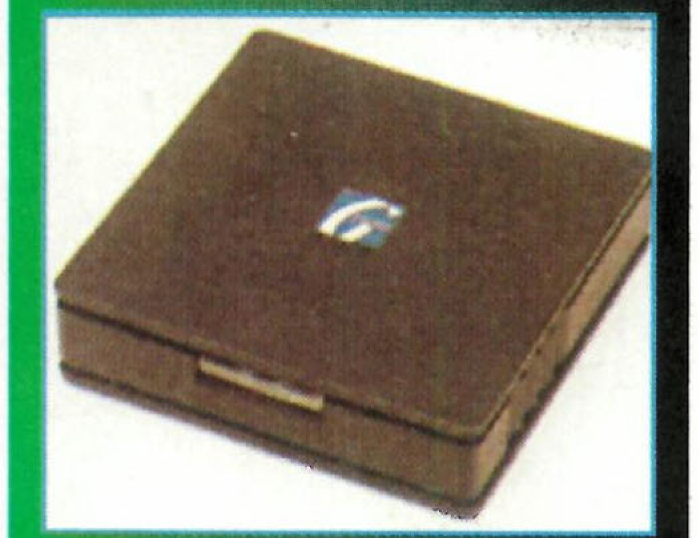
▲在 SETUP 画面里拨打自己的电话号码，登录自己的电话帐号，接驳 INTERNET。



▲接续以后，就可以选好自己用的 AC 和战斗的地图进行对战了。感觉和在局域网里通信对战差不多。



▲再次战斗之前（AC 和各种条件都可以变更），还可以观赏一下上次战斗的 REPLAY，呵呵～我到是没什么，就怕对战的对方忍耐不住烦起来了就不好了。



▲PS2 用 USB 调制解调器。这一款是由 I·O·DATA 于 3 月 22 日发售。

close to
close to－祈祷之丘

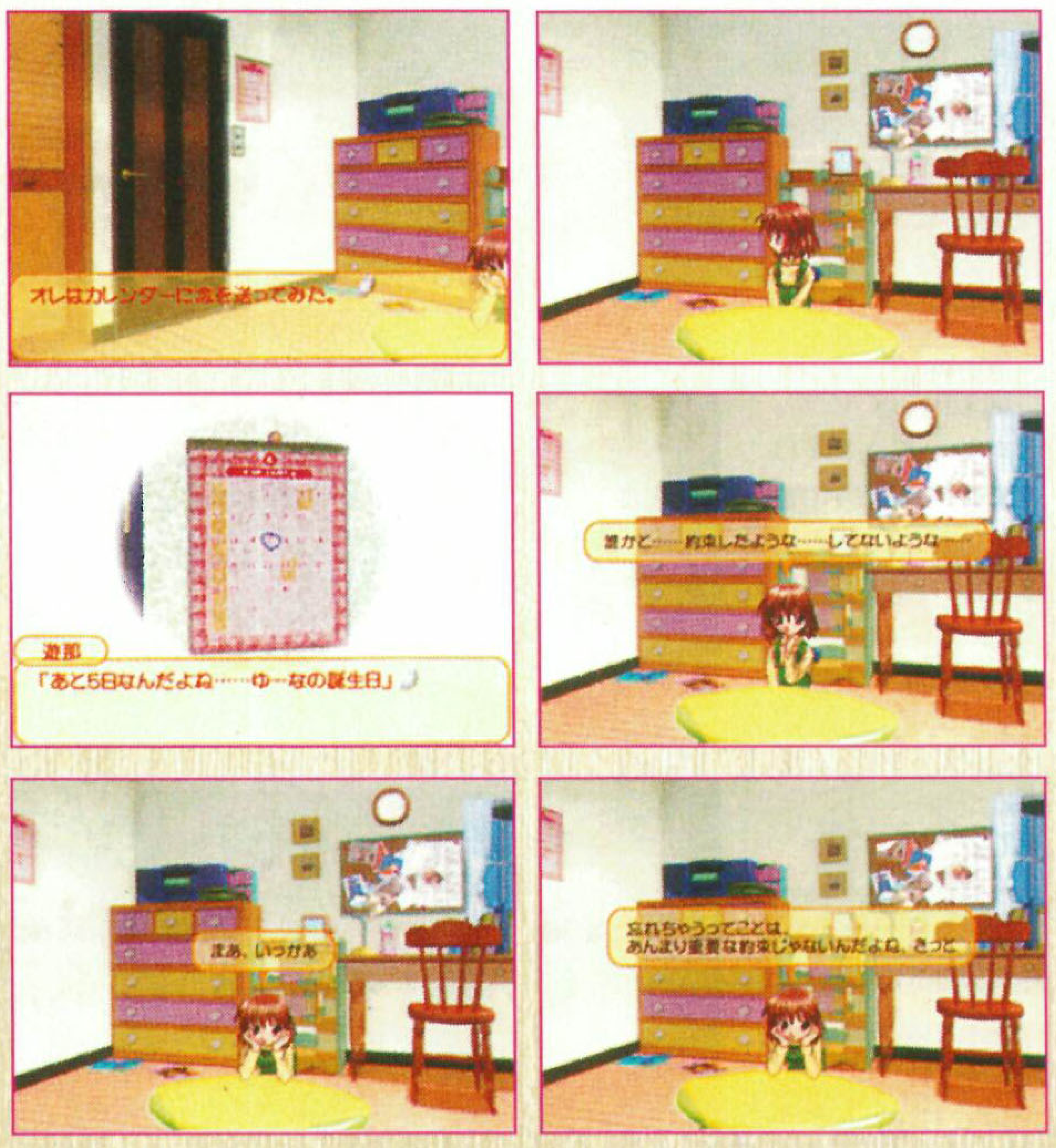


机种:DC	类型:ADV	发售日:4月发售预定
价格:6800日圆	厂商:KID	DREAMPOINT:360点

在故事开始的那一天，本来与恋人游那约好了进行约会的主人公元树，在赴约的途中卷入了一场交通事故，并在事故中丧生而成为幽灵(和《＊＊白书》的第一话好像哦)。而恋人游那也因为事故的原因失去了对元树的记忆，元树舍不得心爱的游那而到处寻找办法回到自己的身体里去。在游戏里，主人公元树要以幽浮的状态借助周围女子的力量，回到自己的肉体里去。

本作最大的特征就是采用了“ROOM拍拖”系统，这个系统其实就是主人公元树以幽浮的状态进入恋人游那的房间里对她进行“骚扰”啦！此时，要采用各种各样的手段使自己以实体存在的形式出现。具体的方法就是，对房间里摆设的家具和小东西注入自己的“念”以引起游那的注意，靠这将游那所失去的对主人公的记忆唤醒。以下是这个系统3个实例的具体介绍。

ルームパートシステム



CASE1：将“念”注入到日历里

首先将元树的“念”注入到游那家墙上挂的日历里。看，感觉到那股“念”的游那走向日历了。看着日历，游那在慢慢回忆离自己生日那天很近的日子所发生的事……之后，回忆起了与元树约好要一起庆祝生日的约定(继续努力啊哥们～)。但是却怎么也回忆不起来到底是与谁约好一起过生日了，不管怎样，好的开始就是成功的一半，继续努力吧，不停的进行这些时间才能早日将游那的记忆唤醒。

CASE2：将“念”注入到照相机里，诱发新的事件



这一次是把“念”注入到照相机中，这个照相机是以前在约会时所使用过的东西哦。游那感觉到了那股“念”，走到照相机旁。看看过去两人一起用过的东西，应该多少会对唤醒失去的记忆有点帮助吧?此时将照相机拿在手里的游那，她到底在想些什么呢？是否回忆起了一点过去使用它时发生的事呢?



CASE3：只是一个劲的注视着游那



这一次不是要把“念”注入到哪去，而是单纯的在游那的房间里注视她的行动(闹鬼时都是这样的)。注视她的行动，让她感觉到那种被幽灵注视的异样感觉……之后会起怎样的变化，会发生怎样的事？谁也不知道。最后那句“ずきゅんずきゅん”的意思是………………？



由于要对游戏系统做大幅度的强化，所以原定于3月29日发售的这款《纹章传说》先延期至5月24日发售。作为补偿，在日本预订了这款游戏的玩家可以在3月24日拿到这款游戏的体验版，在这款体验版里收录了游戏故事本篇STORY MODE的3大关，大家可以在这里面玩到主角リュナン（琉南）篇的开场故事。另外还有以前报道过的对战模式给大家尝试一下。由于游戏还没有发售，所以大家不可能拿自己修炼的角色进行对杀，于是厂家就把游戏中各大势力做成了战斗力基本势均力敌的几大军团，提供给玩家选择。这样一来也可以做到人物介绍的作用，《纹章》系列里人物性格一向都很鲜明，这一款作品也不例外，以前向大家介绍的那些主要角色之外，还有很多故事主线里的人物由于版面问题还未介绍给大家，现在正好一次性向大家交代清楚，也省了在下不少事（E. T：偷懒？扣当月工资！）。

闲话休说，咱们赶紧切入正题，这次的体验版里已经明确对角色死亡后无法复活做了说明，以前的猜测果然没错。所以本次在攻略时必须要小心了，站位的问题一定要考虑好，不小心死了个人的话没有《圣战系谱》里的复活杖用了。

故事模式：

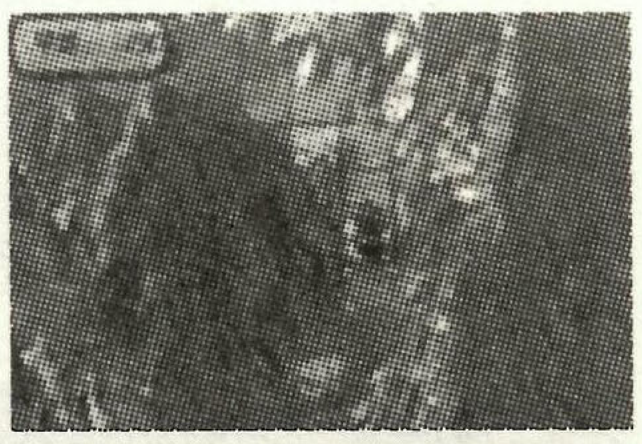
MAP1：ウェルト（威尔特）王国

初战的舞台是在港町ソラ（索拉）及附近周边地区，琉南军各单位初期配置在索拉港，访问周围的那些民家可以获得许多道具，还有右边的那处兰色屋顶的房子是特技修炼所，在里面可以修得“海之战士”的特技，效果是在水上战斗力上升。由于只能派一名角色进去学习，所以到底是派谁去拿这项特技也是一件比较头疼的事情。比较稳妥的做法是让主角琉南去学。，在做好了初期的准备工作以后（访问民家拿道具，角色间交换道具和对话），在第5回合左右从南面的桥渡过去，与サーシャ（萨莎）公主及其女近卫骑士ケイト（凯特）合流。在战斗开始时，老将军オイゲン（欧根）会做各方面的说明和对战术的一些安排。看的明白的话可以照他的指示去打，要不他这个军师算是完全被架空的了。



MAP2：山贼讨伐

与萨莎公主和凯特合流并完成了第一关后，来到讨伐山贼的第二关。在这一关要尽快与分断在地图西北部的エンテ（恩迪）和バーツ（巴茨）合流，由于巴茨是防御力超强的角色（使用枪的重装骑士），所以把他配置在恩迪前面帮她抵挡一些不必要的打击。在地图东南面的トーラス村里有巴茨的家，巴茨在与琉南他们合流以后可以回家去看看，特殊事件发生以后可以得到ポールアクス。之后让恩迪去访问还可以让琉南队唯一的回复系角色—司祭プラム（璞拉姆）加入。



MAP3：遭遇战

这一关是这部体验版里故事模式的最后一关，地图与第一关一样，还是在索拉港町及周边地区。这一关，将回出现大队的骑兵追击，与以前两关相比在难度上不可同日而语。要以巴茨最坚强的护盾保护队伍的后方，而璞拉姆由于是唯一的回复系角色所以要重点保护，琉南与他的两个近卫骑士アーキス（阿基斯）クライス（克莱斯）哥俩频繁出击，消灭敌人的有生力量，大队人马则边打边撤。退过了索拉港南面的桥以后，派人封锁桥面其他角色都逃到索拉港里去。必须要注意敌人骑兵队里有使用弩枪的，注意远程打击造成的伤害和司祭的安全。

机种：PS	类型：S·RPG	发售日：5月24日
厂商：ENTERBRAIN	媒体：CD－ROM	价格：6800日圆

纹章传说
体验版



无念的延期，漫长的等待
真的是很痛苦啊！

对战模式：

这里最吸引人的东西是可以用到在故事模式里不可能使用到的角色。玩家可以和朋友各自任选各自喜爱的军团，在7种地形里进行纯粹的决胜负。还大可以在这里选择故事模式里敌对的势力比如ガ－ゼル(格泽尔)教团来蹂躏主角琉南一伙…………在与朋友或者与电脑的对战中，玩家可以熟悉本作的个方面系统，对几种比较典型的地形也可以有一个大致的了解。下面向大家介绍一下对战模式里可以选择的地形。

海上战：在两艘临近的船上进行战斗，可以移动的地形比较少，在这里移动将受到很大的限制，选用飞行单位多的兵团将占压倒的优势。

山之王者：在纵横的山脉里行进中作战，必须考虑个兵种进入山地后所受的移动限制。

森之战士：在森林里战斗，林间小道是唯一移动起来比较舒服的地形，而地图上的几处民家是否受自己控制是胜利的关键所在。

神殿：有许多细长的通道，没有强力角色肯定是攻不进去的，防守的话要注意远程打击单位的运用。

草原之城：广阔的大草原被一条小河给隔开了，必须抢先控制住河上的桥。

沙漠的王者：我讨厌沙漠，在这上面谁都跑不动(除了飞兵)。不过为了熟悉一下地形还是要进来看看的，相信故事模式里肯定有沙漠战的关卡。

草原的战役：比较正统的战斗地图，在这种受限制比较少的地图上各兵种的特色才比较好发挥出来。

对战时可供选择的十支部队



琉南军 リュナン軍 1P側

指挥官是琉南，成员为游戏序盘时的同伴为主力，另外还有四名枪兵和两名弓箭兵。队伍的最大特点是マーテル和バーツ持有强力武器。

琉南军唯一的回复系角色，一定要保护好她。



海狮 シーライオン 1P側

另一主角霍姆兹统帅的部队，队伍中经验丰富的老剑士尤达拥有连续五回攻击的特技，能力值也较高。另外还有两名回复系的角色，相比琉南军拥有更强大的战斗力。



亚维王国军 アヴァ王国 1P側

亚维王国第一王子法尔加斯继位以后将王国与ゾーア帝国合并，王国第二王子麦克罗依对此极为不满。于是，兄弟两人骤起争端。队中虽有多种职业的战斗单位，但是没什么大人物，战斗力一般。非故事本篇情节的插曲。



雷达同盟军 レダ同盟 1P側

另外还有四名枪兵和两名弓箭兵，对战斗多多少少会有点帮助的。

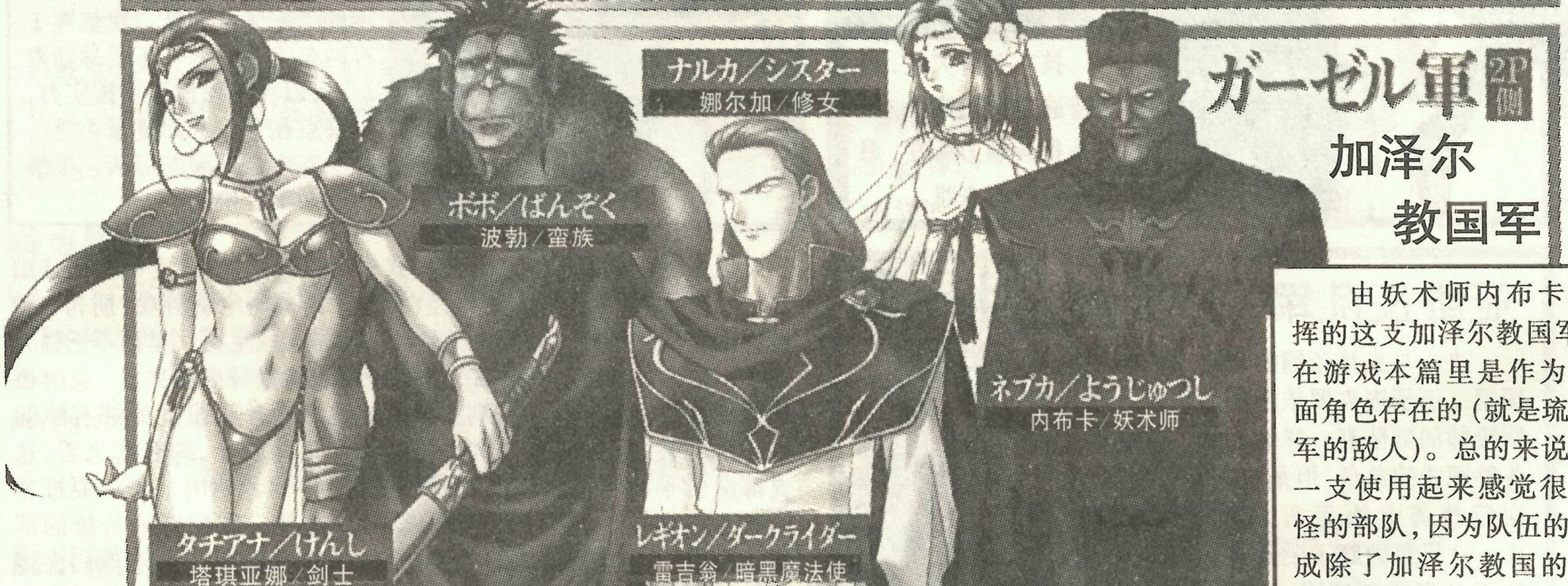
个人认为这支部队是实力比较强大的一支，各兵种配合得比较好，指挥官可以立即转职，仅仅依靠骑兵队的突击就已经拥有足够强大的破坏力了，迪亚的转职会使整支部队变得更为强大。



佣兵国家，艾利亚尔王国王子塞内特所率领的独自挑战ゾーア帝国的部队，有多名高级职业的角色，战斗力很强。



篡权的威尔特王国宰相柯达配下的精锐军团，指挥官是年轻的圣骑士罗杰，队中有多名防御力高的角色，适合于打防守战。



由妖术师内布卡指挥的这支加泽尔教国军，在游戏本篇里是作为反面角色存在的（就是琉南军的敌人）。总的来说是一支使用起来感觉很古怪的部队，因为队伍的组成除了加泽尔教国的巫师和战士们之外，还有被召唤师从异世界召唤来的怪兽和僵尸、骷髅兵。绝对邪道！

与敌人交战时你所应该知道的

不论是在故事模式还是在对战模式，攻略时都必须掌握对应战术要求的基础知识。最关键的一点是角色死亡后是不能再度复活的，损失了关键角色的话，以后与该角色相关的事件将不会发生，因此许多隐藏道具和隐藏角色将不能入手，对于想以高完成度结束此款游戏的玩家将是一大损失啊。了解《火炎之纹章》的朋友们应该都知道在游戏中，只要不留神就会有角色被电脑打倒，倒不是说己方角色很弱，电脑很强。而是在这个游戏的系统设定里，攻击时产生的伤害值有够强，即使是防御力很高的角色也可能会在对方使用强力武器配合特技发动的情况下一击死。所以没有所谓无（转下页）

トーラス山賊 2P側
托拉斯山贼



技巧有所欠缺，但是普遍力量较高，一击必杀是其魅力所在，想用好他们有点难。

イストリア軍 2P側
依斯特里亚军



占据旧雷达王国大部分领土的小王国的军队，优势在于有四名飞龙骑士，不受移动限制，可以在任何地形发挥实力，欠缺点在于没有回复系角色。是一支攻强守弱的部队，不推荐给初学者使用。

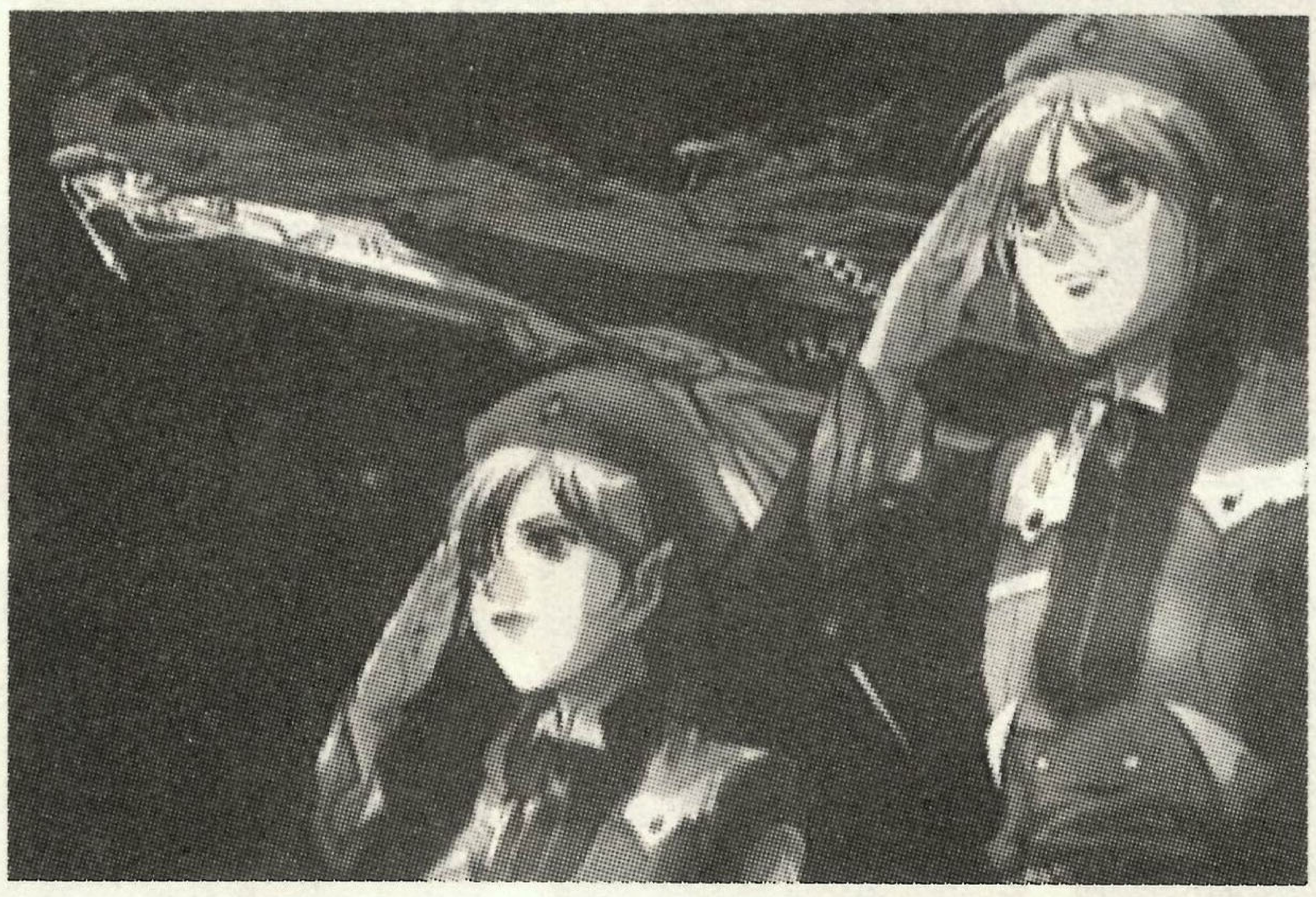
亚维反乱军 アヴァ反乱軍 2P側

决心与支持帝国的哥哥对抗的亚维王国第二王子麦克罗依指挥的军队。与其兄所统帅的部队有一样的毛病，就是虽然有各种职业的角色，但是没有特殊人物，所以在特技等方面无所表现。这兄弟俩麾下的军队不是高级者慎用。哥俩都拥有的支援特技是许多胜利的钥匙。



以上是对体验版里在对战模式中可以选用的 10 支部队的详细介绍，里面的几个主要人物已经在《电子游戏与电脑游戏》期刊中做过详细介绍，其它许多人物还是第一次与大家见面。里面不乏强力角色，比如艾里亚尔军所属的剑士统帅迪姆京号称佣兵王，具有极强的战斗力。而同属于艾利亚尔军的迷之贤者艾弗里德拥有瞬间移动的特技，另外还有一名飞龙骑士和飞马骑士，综合起来看，这支部队的平衡性是最高的，强烈推荐给初学者使用。另一要推荐的就是以骑士为主力的雷达同盟军，这是一支配置最传统的部队。还有一支比较强的部队，就是加泽尔教国军。由于他们大多使用暗黑系魔法，还能随时召唤亚生命体出来战斗，所以没有破魔这项特技的话，与他们战斗会显得比较吃力。

(接上页)敌的角色存在，单打独斗是行不通的。正确的攻略方法是组织优势兵力，利用武器之间相生相克的特性和地形效果，指挥官的支援等所有系统里可以利用的“资源”。务必尽量减少己方的损失，同时取得最大的战果。角色的战位补位是很值得研究的，不能想象将回复系的角色无保护的站在队伍的外围。理论上应该将防御力和回避力高的角色摆在头里，在敌人攻过来的时候能尽量顶住，第二梯队的那些角色属于想加经验值或是数值比较平庸，必须一击后脱离的角色。比如那些没转职的骑士，用斧之类重武器的。接下来的应该是魔法系和弓兵这类远程打击部队，指挥官就应该站在整个集团的中间位置，对每个角色给予指挥官修正，而他旁边必不可少的要放一到两个回复系的角色。这一次游戏难度大幅度降低，就在于可以装备提升防御力的盾牌，盾牌的效果是在耐久度范围以内提供给持有者一定次数的防御力补正。就是说在盾牌耐久度没到 0 时，持有者在受到攻击时，他的实际防御力是自己的防御力数值加上地形效果再加上盾牌的防御值。地形效果并不是随你站哪都有的，而盾牌则可以提供很高的防御力补正，如果有足够的钱每人都买一个的话，那游戏就没法玩了，除了打 BOSS 级的厉害人物，欺负小喽罗时根本就没有任何战术性可言。



MACROSS M3
超时空要塞 M3

机种:DC	厂商:翔泳社	类型:3D SHT
发售日:发售中	记忆容量:4 格	媒体:GD－ROM

经过了长时间的焦急等待,让众多 Macross 迷牵挂已久的游戏《Macross M3》终于推出了。相信精彩华丽的动画和素质很高的画面一定给大家留下了很深的印象吧。这绝对是一款近期内 DC 上不得不玩的游戏。大家绝对不能错过!!

故事简介

从 2009 年开始的天顶星人战役,在血与肉,灵与魂混合谱成的交响曲的伴奏下,终于迎来了尽头。在明美的歌声下,四百万宇宙战舰灰飞烟灭,第一次宇宙战争结束,人们终于盼到了向往已久的和平。

然而历史并不以人的意志为转移,永远的和平也只是像水中花一样可望不可及。地球联邦军和天顶星人齐心协力联手开拓无尽的银河系,以寻找新的大陆,然而这一切只能是演奏一首新的战争序曲——几年后,多派反联邦势力分子决心摆脱联邦的控制,以至于银河系边境地区内乱频生。于是,在 2014 年,为了对抗剪不断理还乱的旷日持久的反对势力,联邦派出大家熟悉的麦克斯及米莉娅两个人,到联合军组织特殊军队,以利于镇压各地的内乱。在这种背景下,一支只有两个人的特殊部队——"Dancing Scull"诞生了……

游戏模式

GAME START:从这里开始故事模式,是整个游戏的主干。

FREE MISSION:重新玩曾经在故事模式中完成的任务。

CONFIGRATION:更改游戏中的各项设定

INTERNET:联线到 Macross M3 的官方网站,浏览网页,下载游戏资料。或是参加问答游戏,从而得到隐藏机体。

故事模式

对话——在这里选择不同的选项会影响到以后的剧情发展,就是说有不同的分支情节出现。所以,想彻底了解 Macross M3 的整个世界,就必须分别以三位主角逐一地完成游戏。

MISSION BRIEFING

机体、角色的选择——选择机体的时候,一定要留意每台机体各异的性能,最明显的可从 PLUG IN 及 ACTION POINT 这项看出来,战机可携带的附件数均有不同,详细情况可以参看后面的表。

任务开始

画面解说

Score:显示玩家所得的分数

Missle:显示可发射导弹的上限数目,导弹爆炸后会自动恢复

敌坐标:显示敌人的位置,红色的为目标,黄色的为敌人

Lock On Mark:在此范围内出现的敌人会被自动瞄准

Action Point:特殊技值

讯息表

AP 不足:Action Point 的数量不足以供玩家使用 Action Point 特技

后方 Missle 接近:表示后方有导弹出现

逆向注意:表示战机驶错了方向

战域脱离注意:表示战机正在向战场外的方向飞行

Boost/Search Limit:加速计和锁敌计,在加速和锁敌的时候都会减少,然后随时间回复

Shield Power:机体的耐久值

手柄设置

Analog:移动

方向键:变形——上 变成战机(Fighter)、下 变成半战机(Gawark)、左或右 变成机器人(Battloid)

A:机枪,按住蓄力后可锁定敌人,然后发射导弹

L:加速

R:自动搜索敌人(只限于机器人)

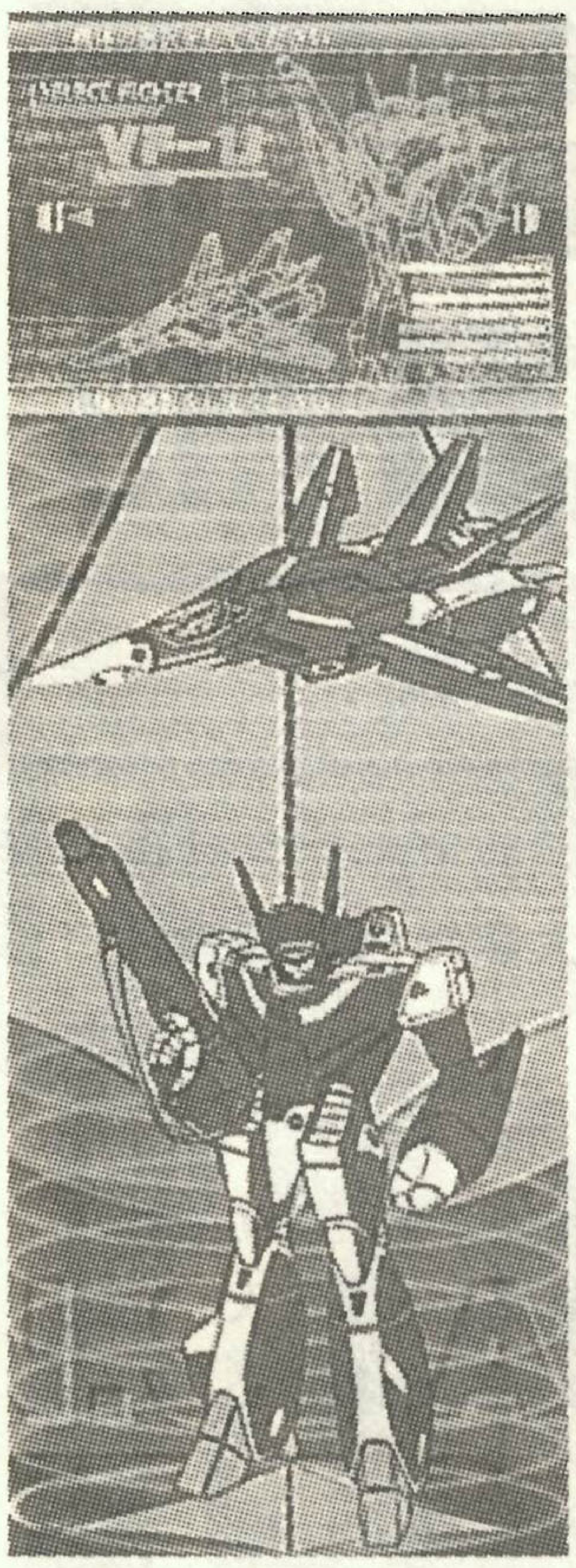
PLUG IN 表

功能	重量	入手条件
增强 Boost/Search Limit 值的耐久力	1	Nil
提升 Lock On 的速度	1	Episode 3 总分超过 110,000 分
降低因撞击地面及建筑物所受到的伤害	1	Nil
提升机体的回旋力	1	Episode 2 总分超过 90,000 分
提升机体的防御力	2	Episode 1 总分超过 70,000 分
提升导弹的攻击力	2	Episode 4 总分超过 90,000 分
提升机枪的攻击力	2	Episode 5 总分超过 90,000 分
导弹的上限 +1,最多可以加到 10 枚	3	Episode 5 总分超过 80,000 分
增大 Lock On 的范围	3	Episode 6 总分超过 110,000 分
通过干扰敌人降低敌人的反应	3	Episode 7 总分超过 110,000 分
播放明美唱的《小白龙》,使部分敌人丧失斗志	4	以 Bad End 完成游戏
播放明美唱的《可曾记得爱》,使部分敌人丧失斗志	5	以 Good End 完成游戏

◆ **VF－1J**

PLUG IN 量:3　导弹数:2

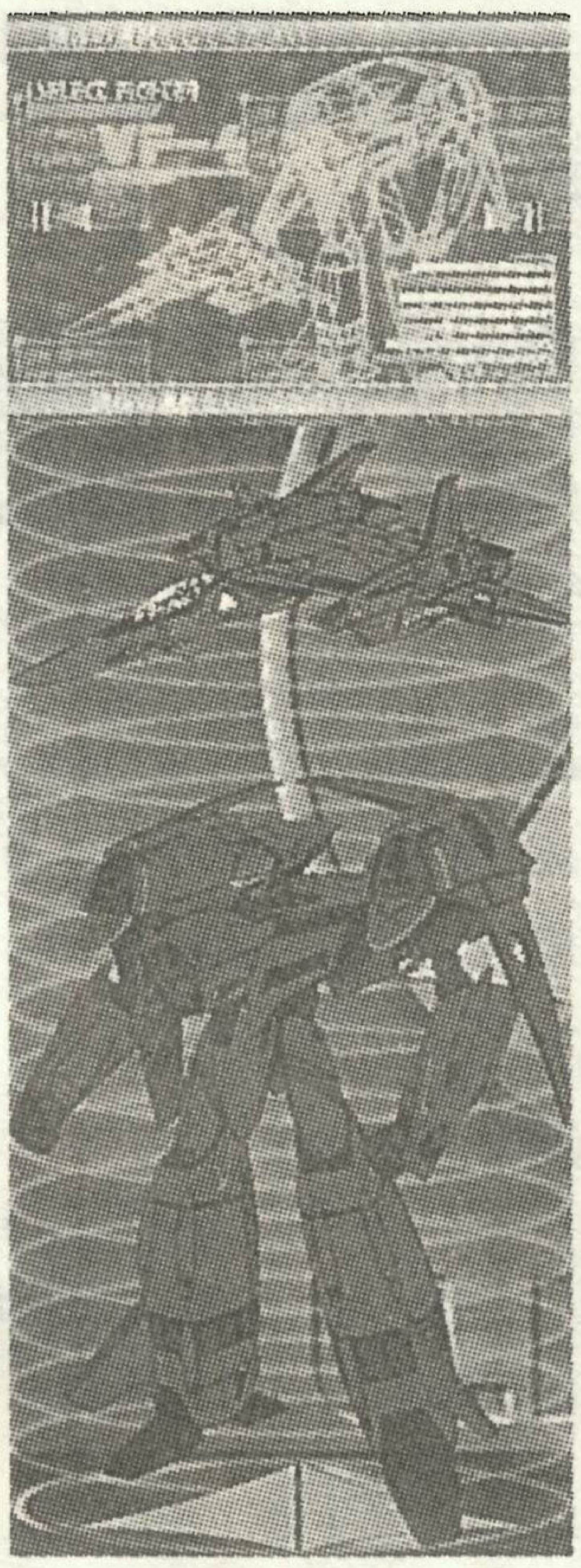
出现条件:随故事进行



◆ **VF－4**

PLUG IN 量:4　导弹数:3

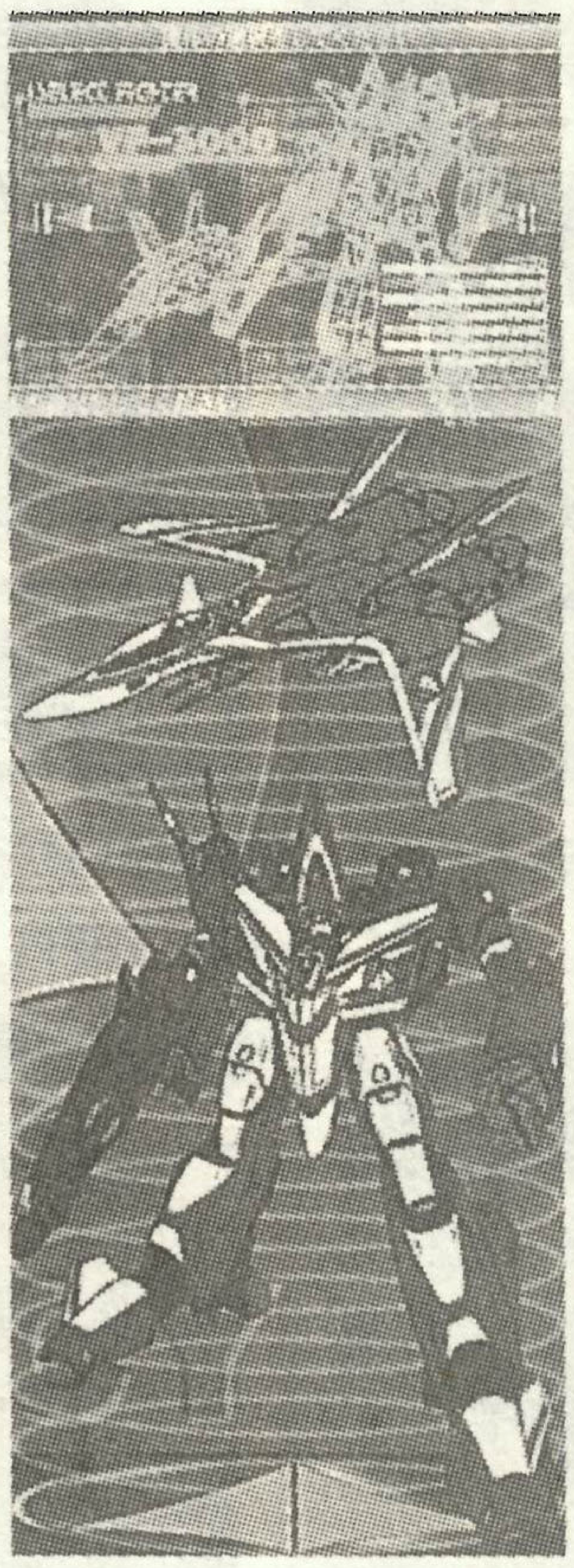
出现条件:累积分数达 400,000 分以上



◆ **VF－9**

PLUG IN 量:5　导弹数:3

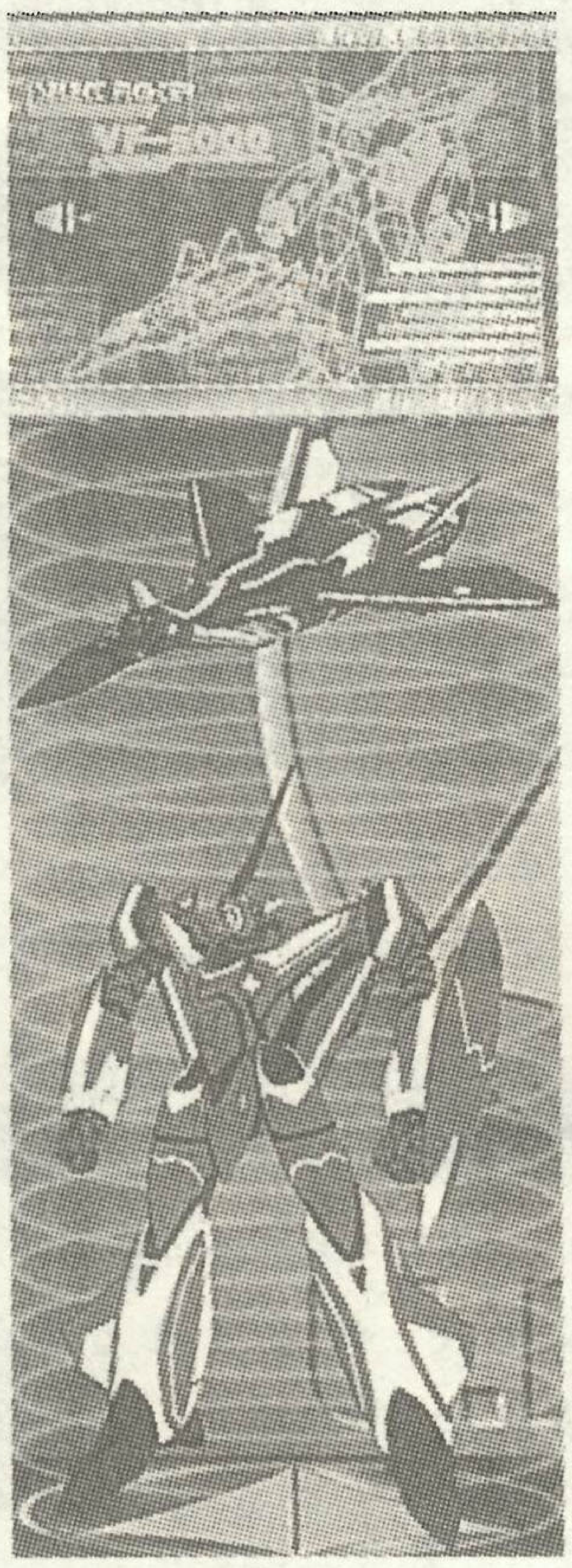
出现条件:累积分数达 400,000 分以上



◆ **VFX－11**

PLUG IN 量:7　导弹数:7

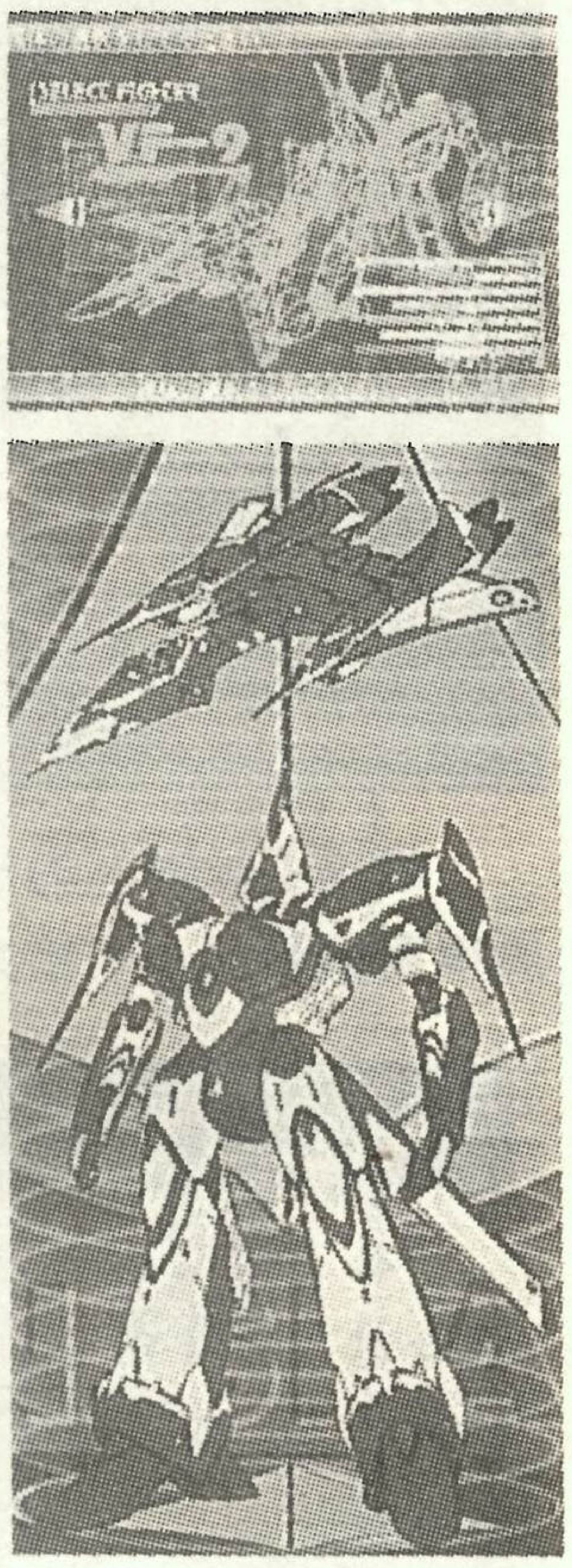
出现条件:随故事进行



◆ **VF－14**

PLUG IN 量:7　导弹数:5

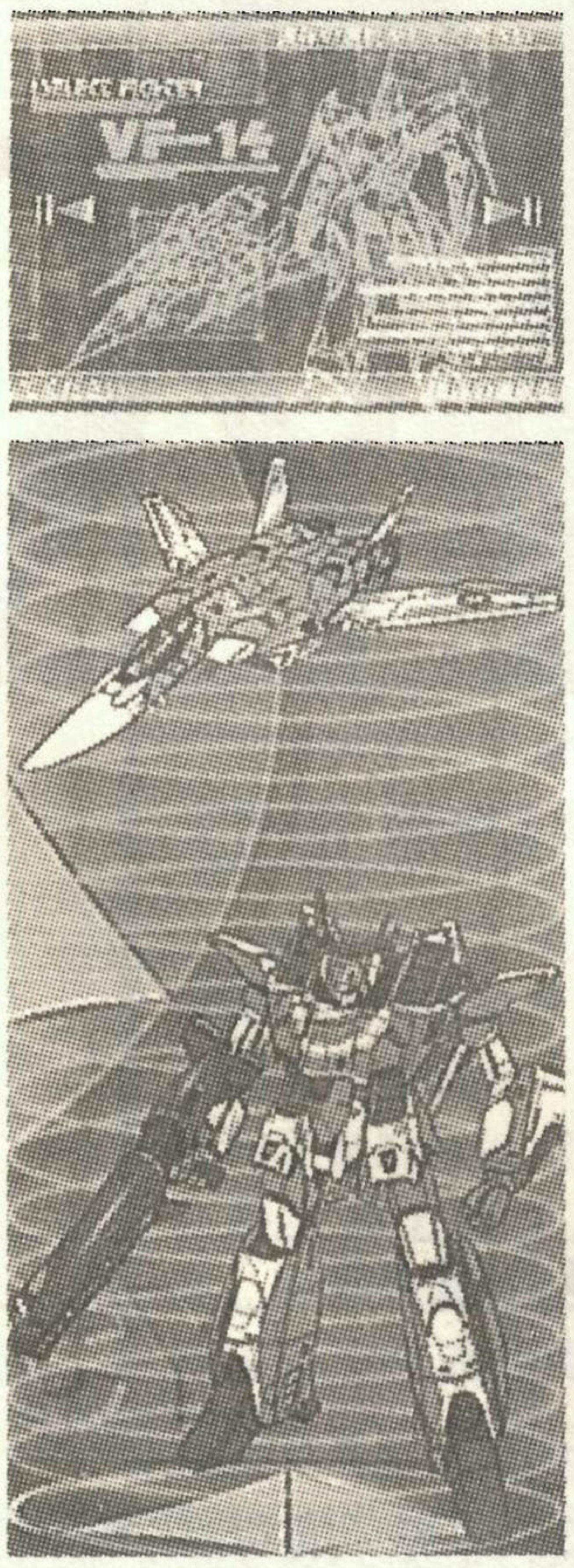
出现条件:累积分数达 550,000 分以上



◆ **VF－3000**

PLUG IN 量:5　导弹数:3

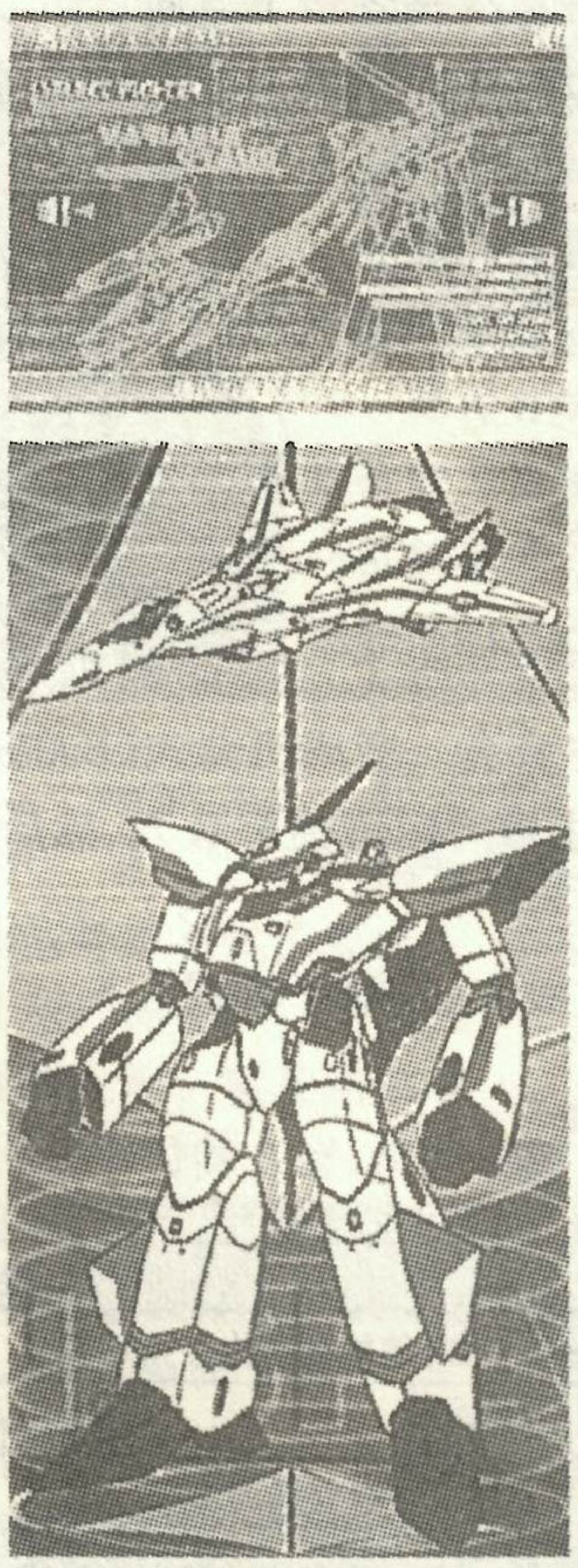
出现条件:累积分数达 180,000 分以上



◆ **VF－5000**

PLUG IN 量:6　导弹数:4

出现条件:随故事进行



◆ *Variable*·古拉捷※蕾利亚专用

PLUG IN 量:7　导弹数:5

出现条件:累积分数达 490,000 分以上



◆ **YF－19**

PLUG IN 量:8　导弹数:7

出现条件:于 INTERNET 模式的 PASSWORD 选项输入“68134581”

※只限于 FREE MODE 模式传用



◆ **YF－21**

PLUG IN 量:7　导弹数:8

出现条件:于 INTERNET 模式的 PASSWORD 选项输入“25193621”

※只限于 FREE MODE 模式传用







STORY MODE

EPISODE1
A. D. 2014
惑星 NEO・YORK
NEW ALABAMA 冲迎击战
推荐 PLUG IN:BOOST/SERACH LIMIT 增加

序章
于房间内,
米莉娅:"天啊,终于能够回来歇一会儿了。"
麦克斯:"中途站的招待会永远都是那么让人疲倦。"
米莉娅:"就只是知道我们是林明美和古力华舰长(前 MACROSS 舰长)的朋友,就已经把我们看作不是一般人物了呢。"
麦克斯:"我们也许正在被看成是历史的一部份吧。"
米莉娅:"……?"
麦克斯:"这种感觉,你应该不会明白的吧。"
米莉娅:"天顶星人不会明白,不过司令部那可爱的地球人倒像是很明白呢。就是那个戴红色耳环的……"
麦克斯:"那……那只不过是普通朋友罢了啊。"
米莉娅:"那样就会沾到香水?"
麦克斯:"她不小心绊倒了……"
米莉娅:"麦克斯身边经常都会有女性不小心绊倒的吗?"
麦克斯:"千万不要误会啊。那真的是普通朋友来的呀。"
米莉娅:"这也能够成为历史的一部分吧。"
麦克斯:"?"
米莉娅:"就像我刚才说我们被看作不是一般人物的时候,麦克斯你也是这么说的啊。"
麦克斯:"那是……"
突然传来紧急通知,
司令官:"紧急事件,DANCING SCULL 请马上到会议室。"
麦克斯:"呵,又有事召集天才夫妇了。"

EPISODE1 -1
目的:迎击敌方部队,加以歼灭
时限:3 分钟
备注:游戏首个任务,十分简单,小心操控应该不难过关。不过任务中要留意时间,最好可以在 36 秒前击退所有敌人,不然进不了舞台里关。

故事情节
米莉娅版本
开始
司令官:"CRIMSON SCULL,这是"艾格力斯"。我们差不多要和敌军接触了,不要忘了检查雷达。请尽力阻止敌人,这边会干扰敌人来掩护你。"
米莉娅:"这边也搜索到敌人了,小小惩戒他们一下吧。"
通信员:"感应到敌人雷达周波。这边也被敌人发现了。加油,砰砰地打倒敌人吧。"
米莉娅:"砰砰地,唔……也会对麦克斯那么说的吗?"
麦克斯:"砰砰地吗……
通信员:"哦?怎么了,那很普通啊,米莉娅中尉。"
米莉娅:"普通吗……算了,总之不能让一架敌机逃掉。"

麦克斯版本
开始
司令官:"BLUE SCULL,这是"艾格力斯"。我们差不多要和敌军接触了,不要忘了检查雷达。请尽力阻止敌人,这边会干扰敌人来掩护你。"
麦克斯:"知道。总算可以松松筋骨了啊。"
通信员:"感应到敌人雷达周波。这边也被敌人发现了。加油,砰砰地打倒敌人吧。"
麦克斯:"砰砰地吗……你加入部队有多长时间了?"
通信员:"3 年前加入,当通信员则只有 2 个月。可以为出色的麦克斯传送信息感到十分的荣幸。"
麦克斯:"新人吗……算了,可爱点的还算好。……马上开始战斗。"

EPISODE1 -2
出现条件:完成 EPISODE1 -1 时,时限至少尚余 36 秒。
目的:击退敌方战机
时限:3 分钟
备注:一对一空战,没有什么难度,只需交替使用 LOCK ON 和 ACTION POINT 可轻易取胜。

故事情节
完成舞台后
通信员:"这里是"艾力格斯",敌军开始撤退。"
司令官:"做得好,任务完成。"

米莉娅版本
米莉娅:"太过轻松一点了吧,敌人也真懦夫。"
司令官:"辛苦了,请返回舰内。"
通信员:"请用频道 7 诱导镭射。轰一声的回来吧。"
米莉娅:"知道。真想快些回去洗个澡。"
机仓内:
米莉娅:"……"
麦克斯:"米莉娅?"
米莉娅:"我毕竟还是天顶星人。即使动怒,一进入战斗就什么都忘了……"
麦克斯:"不,错了。在天顶星人之上,你是我的妻子。"
米莉娅:"麦克斯……"
麦克斯:"让你生气了,对不起。"
米莉娅:"唔……早就忘掉了。"

麦克斯版本
司令官:"辛苦了,请返回舰内。"
通信员:"请用频道 7 诱导镭射。轰一声的回来吧。"
麦克斯:"知道,我的去向就交给你了。"
通信员:"是。"
机仓内:
麦克斯:"呼。"
米莉娅:"嘿。战斗后香水味都消失了。"
麦克斯:"在我们这间只有战斗才是真实吗。"
米莉娅:"算是那样吧。总有一天这也会成为我们夫妇的一部分。"

EPISODE 2
A. D. 2018
惑星 CHRIS TORANIA
NEW NILE 兵器基本歼灭战
推荐 PLUG IN:BOOST/SERACH LIMIT 增加

序章
在效外
麦克斯:"原来你在这里啊。"
米莉娅:"怎么了?"
麦克斯:"什么怎么了!你为什么要丢掉我那件珍贵的东西??"
米莉娅:"珍贵的……呀~~,是那领带和用旧织法织成的领巾吗?"
麦克斯:"是呀。"
米莉娅:"全部都是从女孩那里得来的东西。麦克斯你不应该将那些物件放在妻子看得到的地方啊。"
麦克斯:"地球人都很重视回忆。"
米莉娅:"我和芽子谈过了,她说地球人一般都会丢掉的。"
麦克斯:"即使丢掉,也应该有其他办法吧。"
米莉娅:"……!"
突然传来紧急通知,
司令官:"紧急事件,DANCING SCULL 马上来会议室。"
麦克斯:"出击了!"
米莉娅:"你想逃避吗!"
麦克斯:"才不是逃避呢。"

EPISODE 2 -1
目的:越过山峡到达敌军开发工场

时限:5分钟
备注:要尽快到达目的地,最好在1分钟前过关,否则到不了游戏的里关。沿途上没有敌人,只有炮台和机雷。由于时间有限,所以一开始最好变成飞机,就当成赛车游戏般玩即可。途中有分差路,不过走哪一条也无所谓。如被导弹追尾时可加速或使用 ACTION POINT 以 FLARE 散布摆脱,只要小心,不难在1分钟前过关。

故事情节
开始
米莉娅版本
米莉娅:"敌人差不多到吧。"
麦克斯版本
麦克斯:"差不多入侵据点了。那么,走吧。"

EPISODE 2-2

出现条件:完成 EPISODE 2-1 后时限至少尚余1分钟。
目的:击毁所有目标铁塔
时限:4分钟
备注:过关目的在于座标上红色箭头的铁塔,全部击破即可过关。不过铁塔旁都有机械人和炮塔掩护,炮塔还可以不理,不过一定要先除掉机械人。机械人炮火准确度极高,只攻击炮塔而把它们置之不理的话危险极大,相信打不到两个铁塔机体已失去一半能源,最好不要这么做。另外靠导弹并不能锁死炮台。所以只能用机枪耐心攻击。
由于是地面战,所以机器人形态在这关没有多大用处,倒不如使用灵活的 GAWARK,待打完一个炮塔后即变战机快速飞向另一个目村,不断循环即可过关。舞台上敌人很多,初上手的玩家可能要多番尝试,请努力。

故事情节
开始
米莉娅版本
米莉娅:"红色的塔好抢眼呢。让我将所有抢眼的都摧毁吧。"
麦克斯版本
麦克斯:"大概那红色塔就是中枢设施吧,彻底摧毁那个就可以了吧。"

EPISODE 2-3

目的:击毁敌机体
时限:5分钟
备注:交替使用 ACTION POINT 及 LOCK ON 镇死敌人,不断以飞弹攻击可轻易获胜,请参看通关技巧。

故事情节
米莉娅版本
开始
通信员:"这里是"艾格力斯"。现在是紧急事件,解除无限封锁。"
司令官:"CRIMSON SCULL,一部战斗机体正处于战斗形态,往你那边去了。"
米莉娅:"只用一部战机迎击?"
通信员:"电脑内没有该部机体的资料。从你那边的影像资料分析,大概是古拉捷(天顶星人使用的机体)的进化形势。"现在将推测的武装及马力等等资料输送给你。"
米莉娅:"我也曾经是天顶星的兵士哦。是古拉捷的进化形态的话,我应该能够推测到。"
司令官:"特别任务开始。目的是令新型兵器失去活动能力并将其生擒。待机体丧失战斗能力后会派支援部队活捉。我批准不在不得以的情况不击毁机体。"
米莉娅:"CRIMSON SCULL,战斗准备完毕。"
舞台完结后
米莉娅:"这里是 CRIMSON SCULL,敌机丧失战斗能力,请确认。"
通信员:""艾力格斯"确认。"
司令官:"辛苦了。做得好,米莉娅中尉。我们已派遣狩猎队,请马上回舰。"
通信员:"诱导镭射是频道5哦。"
司令官:"确定诱导镭射……不用哦吧……"哦"呀。"
在舰桥,
神秘少女以天顶星语:"马上放开我!不然我杀了你们!"
米莉娅以天顶星语:"冷静点。没有人要伤害你。"
神秘少女以天顶星语:"我是蕾莉亚·丝芳!谁也伤害不了我,受伤的只会是我的敌人!"
麦克斯:"只不过是个小孩吗。我听说俘掳到了古拉捷的机师,特意过来看看原来是……"
米莉娅:"即使是小孩子,天顶星人就是天顶星人。"
蕾莉亚以天顶星语:"蕾莉亚是天顶星的战斗天使,涂满鲜血的利剑。"
麦克斯:"说什么?"
米莉娅:"蕾莉亚是天顶星的战斗天使,就是这样。"
麦克斯:"天顶星的战斗天使吗……在小孩子而言,口气还真是很大啊。"
米莉娅:"正因为是小孩子。小孩子才会对大人唯命是从。"
麦克斯:"那么说从以前开始就没有大人对孩子说点温柔的话吧。"
米莉娅:"是……那是天顶星,战斗民族。"
麦克斯:"……"
米莉娅:"啊,麦克斯,不如让这孩子微缩(天顶星人的体形比地球人大好几倍)化,然后我们收养她吧。"
麦克斯:"米莉娅!"
米莉娅:"我一边战斗一边这么想。刚才因为丢了你的回忆品让你生气了,可是我与你相遇之前连回忆是怎么一回事都不知道……甚至不理解那个字眼(即回忆)。所以,这孩子也……"
麦克斯:"我明白了,那就让我们使这孩子以后的人生充满回忆吧。"
米莉娅:"麦克斯,多谢。"
蕾莉亚以天顶星语:"混蛋们,你们在说什么!快放了我!"
米莉娅以天顶星语:"蕾莉亚·丝芳。你由今天开始将成为我们的孩子。"
蕾莉亚以天顶星语:"孩子?收我做孩子想干什么!所有天顶星人都是平等的战斗单位。"
米莉娅以天顶星语:"那是把战斗扔在一边,可以让你幸福的办法。"
蕾莉亚以天顶星语:"对我来说战斗就是一切,没有什么比看到敌人的血更让我快乐!"
米莉娅以天顶星语:"我——米莉娅·法玲兰·珍纳斯,以拼命打倒你的名义和鲜血为誓!这是命令!"
蕾莉亚以天顶星语:"!……胜利者拼上名义和血的命令……我知道了。蕾莉亚·丝芳服从胜利者。"
麦克斯:"服从了吗?"
米莉娅:"唔。"
麦克斯:"那就好了。"
米莉娅:"麦克斯,这样做真的没有问题吗?"
麦克斯:"好啊,就这样好了。"

麦克斯版本
麦克斯:"这里是 CRIMSON SCULL,敌机丧失战斗能力,请确认。"
司令官:"辛苦了。做得好,麦克斯上尉。我们已派遣了狩猎队,请马上回舰。"
通信员:"诱导镭射……现在回舰。"
米莉娅:"麦克斯。"
麦克斯:"多谢你来帮我。关系到捉到的新型古拉捷机师,我不大会听天顶星语。"
神秘少女以天顶星语:"马上放开我!不然我杀了你们!"
米莉娅以天顶星语:"冷静点。没人会伤害你。"
神秘少女以天顶星语:"我是蕾莉亚·丝芳!谁也伤害不了我,受伤的只会是我的敌人!"
米莉娅:"十分暴躁呢。"
蕾莉亚以天顶星语:"蕾莉亚是天顶星的战斗天使,涂满鲜血的利剑。"
麦克斯:"她在说什么?"
米莉娅:"蕾莉亚是天顶星的战斗天使,就是这样。"
麦克斯:"天顶星的战斗天使吗……在小孩子而言,口气还真是很大啊。"
米莉娅:"正因为是小孩子。小孩子才会对大人唯命是从。"
麦克斯:"那么说从以前开始就没有大人对孩子说点温柔的话吧。"
米莉娅:"是……那是天顶星,战斗民族。"
麦克斯:"米莉娅,不如我们收养她吧?"
米莉娅:"……"
麦克斯:"我一边战斗一边那么想。刚才因为回忆品被你丢了而生气,但你曾说过和我相遇之前也没有回忆。"
米莉娅:"……"
麦克斯:"正在想着那事的时候便与这孩子相遇了。怎么样?现在起就由我

们两个与这个孩子一起创造回忆吧?”
米莉娅:“麦克斯……”
麦克斯:“反对吗?”
米莉娅:“唔,不是。多谢,我代表所有天顶星人多谢你。”
麦克斯:“已收养了3个了。现在多加一个又怎……微缩化就行了吧。”
蕾莉亚以天顶星语:“混蛋们,在说什么!快放开我!”
米莉娅以天顶星语:“蕾莉亚·丝芳。你由今天开始将成为我们的孩子。”
蕾莉亚以天顶星语:“孩子?收我做孩子想干什么!所有天顶星人都是平等的战斗单位。”
米莉娅以天顶星语:“那是把战斗扔在一边,可以让你幸福的办法。”
蕾莉亚以天顶星语:“对我来说战斗就是一切,没有什么比看到敌人的血更让我快乐!”
米莉娅以天顶星语:“麦克斯里昂·珍纳斯”,以拼命打倒你的名义和鲜血为誓!这是命令!”
蕾莉亚以天顶星语:“!…胜利者拼上名义和鲜血的命令……知道。蕾莉亚·丝芳服从胜利者。”
麦克斯:“服了吗?”
米莉娅:“唔。”
麦克斯:“那就好了。”
米莉娅:“多谢,麦克斯。为了我收养这孩子……”
麦克斯:“没什么大不了啊。可是,从现在开始才艰难啦,可要在什么都没有的这个地方创造回忆。”
米莉娅:“呵呵。”

EPISODE 3

AD2020
惑星 NEO YORK
VF-5000护术作战

序章

房间内
蕾莉亚:“啊,爸爸,妈妈。VF-1(MACROSS 骷髅战机原祖机体)机体有缺点吗?”
麦克斯:“VF-1虽然是旧机体,不过十分可靠。没有什么缺点。只是GAWARK变形有点慢吧。”
米莉娅:“呀,那不是因为你追求机体尽可能的反应速度吗。”
蕾莉亚:“因为可靠,所以就不可能?”
麦克斯:“是哦。”
蕾莉亚:“那么,可靠而机动力低的机体,与机动性高而不可靠的机体,你选哪个?”
麦克斯:“应该视情况而定吧,问得太深了。”
蕾莉亚:“难?怎样难?像VARIABLE古拉捷动力系统那样吗?”
麦克斯:“米莉娅,她果然是天顶星人,所有基准都在那里(指对机械)。”
米莉娅:“是呢。不过,逐渐像个正常人了。大概不久也会对音乐产生兴趣。”
麦克斯:“是就好了。”
蕾莉亚:“音乐最讨厌。要是听那个,倒不如听听战斗中的通信。”
麦克斯:“唉唉”
米莉娅:“呀,爸爸。VF-5000是怎样的机体?现在正在开发中吧?”
突然传来紧急通知,
司令官:“紧急事件,DANCING SCULL马上来会议室。”
米莉娅:“麦克斯,不得了了。”
麦克斯:“蕾亚(昵称),对不起。爸爸妈妈现在要出去了。”
蕾莉亚:“呀!”
麦克斯:“对不起哦。”
米莉娅:“蕾亚,要乖乖哦。”

EPISODE 3-1

目的:迎击敌军,加以歼灭
时限:4分钟
备注:虽然以掩护VF-5000为目的,不过VF-5000根本不在舞台上,不会受到敌人的攻击,所以基本玩去与EPSIDE1-1无分别,不难过关。
推荐PLUG IN:BOOST/SERACH LIMIT 增加

故事情节

米莉娅版本
开始:
通信员:“这里是“艾格力斯”。远距离雷达捕捉到敌人战机群,推测是埋伏的敌机,请戒备。”
米莉娅:“这里是CRIMSON SCULL,离相遇还剩多少时间?”
通信员:“据推测值还剩下30秒。你那边的雷达差不多可以探测到。”
米莉娅:“那么,轮到我出场了。麦克斯你尽情玩玩吧。”
麦克斯:“这里是BLUE SCULL。借你的吉言。但今天的主角始终是你。”
米莉娅:“新机体感觉如何?”
麦克斯:“加速与机动性也好。虽然加速时略略感到震动,大概不会影响到正常运作,通过简单的调校就可改善。”
司令官:“这里是“艾格力斯”,命令DANCING SCULL,CRIMSON SCULL尽快击退敌人,掩护BLUE SCULL通过地区。”
米莉娅:“CRIMSON SCULL,收到。”
麦克斯:“BLUE SCULL,收到。”

舞台完结后
米莉娅:“这里是CRIMSON SCULL,已击退所有敌机。请确认。”
通信员:“这里是“艾格力斯”。发现新敌人。似乎是敌军增援部队。实力好像比刚才还要弱,也请砰砰地击倒他们。”
麦克斯:“CRIMSON SCULL,失手了吧,时间花得太多了。”
米莉娅:“我可没有浪费时间。”
麦克斯:“可是,你不是从容的让敌人增援了吗。”
米莉娅:“那是因为那么少的敌人无法让我满足啊。”

麦克斯版本
开始:
通信员:“这里是“艾格力斯”。远距离雷达捕捉到敌人战机群,推测是埋伏的敌机,请戒备。”
麦克斯:“这里是BLUE SCULL,离相遇还剩多少时间?”
通信员:“据推测值还剩下30秒。你那边的雷达差不多可以探测到。”
麦克斯:“CRIMSON SCULL。小心背后,你没有配备武器的。”
米莉娅:“这里是CRIMSON SCULL,你不要因为我在而倚赖我哦。”
麦克斯:“知道了。先不说这个,VF-5000的性能怎样?”
米莉娅:“唔,虽然操纵反应过敏,不过可以调整过来。总的来说称得上是良好吧。真新鲜啊,新机体的味道。”
司令官:“这里是“艾格力斯”,命令DANCING SCULL,BLUE SCULL尽快击退敌人,掩护CRIMSON SCULL通过地区。”
麦克斯:“BLUE SCULL,收到。”
米莉娅:“CRIMSON SCULL,收到。”
舞台完结后
麦克斯:“这里是CRIMSON SCULL,已击敌所有敌机。请确认。”
通信员:“这里是“艾力格斯”。发现新敌人。似乎是敌军增援部队。实力好像比刚才还要弱,也请砰砰地击倒他们。”
米莉娅:“BLUE SCULL,这都是因为你闹着玩。”
麦克斯:“不用那么说吧。”
米莉娅:“不是口气的问题,是手法的问题(指麦克斯)。”
麦克斯:“那么好吧,再让你看看我的手法。”

EPISODE 3-2

出现条件:完成EPISODE3-1时,时限至少尚余48秒。
目的:迎击敌军,加以歼灭
时限:4分钟
备注:EPISODE 3-1的延续,和上一关基本上没有分别,难度也很低,不难过关。

故事情节

米莉娅版本
舞台完结后
通信员:“这里是“艾力格斯”,这里是“艾力格斯”。战斗领空上的敌人经已被完全击退。”
米莉娅:“BLUE SCULL,请问战斗评价。”
麦克斯:“不要那么凶啊,比起刚才动作潇洒多了。”
米莉娅:“多谢,BLUE SCULL”
司令官:“DANCING SCULL,直到最后也不要疏忽,护送新型战回舰吧。私事

请你们稍后再谈。"
米莉娅:"CRIMSON SCULL,收到。"
麦克斯:"BLUE SCULL,收到。"
米莉娅:"亏你只懂逃避!"
麦克斯:"是我才逃得脱,要是一般人早就都被击落了。不过还要多亏你优秀的保护。"
米莉娅:"你……"
回到母舰内
蕾莉亚:"呀,爸爸与妈妈在战斗,在战斗啊。让我也参加吧!"
麦克斯:"呀,蕾亚,爸爸和妈妈不是在战斗。"
米莉娅:"是啊,只是吵架罢了。"
蕾莉亚:"吵架?"
麦克斯:"唉唉……"
米莉娅:"我们对这孩子也束手无策呢。"
麦克斯:"是呢……"
蕾莉亚:"呀!爸爸妈妈!好美丽的夕阳啊!"
米莉娅:"这孩子也……"
麦克斯:"在不知不觉之间知道夕阳的美丽了。"

麦克斯版本
舞台完结后
通信员:"这里是"艾力格斯",这里是"艾力格斯"。战斗领空上的敌人已经被完全击退。"
麦克斯:"还有意见吗?"
米莉娅:"没有。"
麦克斯:"你的口气让人气愤。"
司令官:"DANCING SCULL,直到最后也不要疏忽,护送新型战回舰吧。私事请你们稍后再谈。"
麦克斯:"BLUE SCULL,收到。"
米莉娅:"CRIMSON SCULL,收到。"
回到母舰内,
麦克斯:"不要因你自己无能为力而迁怒于我。"
米莉娅:"你才不要因为战斗不顺利而将矛头转向我。"
麦克斯:"什么不顺利,不是很完美吗。"
米莉娅:"什么时候那样拖泥带水的打法都叫做完美了。"
蕾莉亚:"呀,爸爸与妈妈在战斗,在战斗。让我也参加吧!"
麦克斯:"呀,蕾亚,爸爸和妈妈不是在战斗。"
米莉娅:"是啊,只是吵架罢了。"
蕾莉亚:"吵架?"
麦克斯:"也可以称得上是一种满通。"
米莉娅:"麦克斯,你还说……吵架不是双方各执已见的战斗吗。"
蕾莉亚:"果然在战斗!"
麦克斯:"都说不是……要怎样解释你才会明白呢……"
米莉娅:"是呢……吵架意义都消失了。"
蕾莉亚:"呀!爸爸妈妈!好美丽的夕阳!"
米莉娅:"这孩子也……"
麦克斯:"在不知不觉间知道夕阳的美丽了。"

EPISODE 4

AD2022
惑星 NEW ASIA
秘密遗迹基地侵入作战
推荐 PLUG IN:BOOST/SERACH LIMIT 增加

序章

米莉娅版本
蕾莉亚:"咦,爸爸呢?"
米莉娅:"说有小事要办……怎么了?"
蕾莉亚:"呀呀,满以为可以给爸爸一个惊喜。"
米莉娅:"是许可你出击那件事?"
蕾莉亚:"知道了吗!"
麦克斯:"当然啦,我们是你的长官啊。"
蕾莉亚:"本想吓爸爸一跳的。"
米莉娅:"想吓爸爸还早了10年。妈妈也做不到。"
蕾莉亚:"唔,是吗。呀,爸爸与妈妈最开始是怎样相爱的?"
米莉娅:"最开始相爱……你在哪里学到这些的?"
蕾莉亚:"管它呢,呀,怎样啊?"
米莉娅:"最开始相爱吗……
突然传来紧急通知,
司令官:"紧急事件,DANCING SCULL 马上来会议室。"
蕾莉亚:"狡猾。"

麦克斯版本
蕾莉亚:"呀,爸爸!有重大事情发表!有重大事情发表!"
麦克斯:"是出击的事吗?"
蕾莉亚:"你已经知道了吗,狡猾。"
麦克斯:"狡猾?,不是这样哦。这次目的主要是收集实战资料。不过总言之,我是你长官,不要以为你是小孩就放松。离开房间之后,我的部令是绝对的。"
蕾莉亚:"爸爸,你好酷啊。"
麦克斯:"……"
突然传来紧急通知,
司令官:"紧急通件,DANCING SCULL 马上来会议室。"
麦克斯:"哦,出击了,走吧。"

EPISODE 4－1

目的:越过山峡,到达敌阵遗迹
时限:7分钟
备注:大致上与 EPISODE2－1 无关,变成 FIGHTER,利用加速及 ACTOIN POINT 避开导弹,当赛车游戏玩就好了。中途也有左右分线,不过殊途同归。舞台中段,山峡内会有一些激光柱横放而成的险阻,如果想快速过关,玩家可直利用战机从激光柱之间飞过,这样会快很多。提醒玩家,如果当时战机不时成水平线的话可以先让战机变成其他形态,回到地面再变飞机,这样飞机会重新水平飞行,调节上下方向就可轻易穿过激光壁,到达终点。

故事情节

开始
米莉娅版本
米莉娅:"秘密潜入真的不是味儿。"

麦克斯版本
麦克斯:"要谨慎,避免惊动警戒系统起动。"

蕾莉亚版本
蕾莉亚:"唔。触动警戒系统然后畅快地开战好吗。要怎么好呢……还是算了。"

EPISODE4－2

目的:击毁所有伪装炮塔
时限:5分钟
备注:目的击破座标上所有红色箭头位置的炮台。除炮台以外,舞台上所有敌人都是喽罗级,不足为患,大可不理,专注攻击炮台即可。要留意导弹对炮台无效,只能以机枪攻击。炮台炮火有一定威力,不过本身耐久力极低,用 GAWARK 边跳跃边攻击,不消一会便可收拾掉,之后按着座标逐个处理,不难过关。

故事情节

开始
米莉娅版本
米莉娅:"遗迹……身为天顶星人,看见这样故乡遗迹,真是难以下手啊。"

麦克斯版本
麦克斯:"这里是遗迹吗。彻底毁灭就行了吧。"

蕾莉亚版本
蕾莉亚:"呀。感觉好像很亲切的……虽然可惜,还是摧毁掉了吧。"

EPISODE4－3

出现条件完成 EPISODE4－2 时，时限至少尚余 1 分钟
目的：击倒巨大昆虫
时限：6 分钟
备注：不要被巨大昆虫的外观吓倒，它只是虚有其表罢了。即使与它撞个正着受创亦不会太多。不过一定要注意大昆虫派小昆虫撞击玩家，扰乱我方攻击。虽然小昆虫攻击力十分弱，不过被缠上的话要攻击大的也不容易，所以不宜留在原地作战。况且昆虫们不会被玩家以导弹镇死，所以宜用战机打圈，不断朝座标上红色箭头处飞去追击大虫，一边绕圈子一边以机枪攻击，不消一会可将它收拾。

故事情节

米莉娅版本
开始
通信员：“这里是“艾格力斯”，紧急事件。现在解除无线封锁。超音波感应器探测到不导常的能源反应，十分巨大。”
米莉娅：“是什么？”
通信员：“发源点高速接近！”
米莉娅：“这也是兵器吗？”
通信员：“是开发中的生物兵器突然异变成的变异体。战斗力不明，一切资料不足，总之十分危险。”
司令官：“这只巨大昆虫对周围生态圈的影响无法估计。特别任务开始，杀死超巨大昆虫。”
米莉娅：“收到，久违了的强敌呢。”
舞台完结后
米莉娅：“这里是 CRIMSON SCULL，已摧毁巨大昆虫。请确认还有无新敌人。”
通信员：“这里是“艾格力斯”，现在分析中……分析结果出来了。ALL GREEN，确定昆虫活动停止，所有危机已经解除。”
司令官：“做得好，米莉娅中尉。虽然遇上意料之外的强敌，多亏你预料以上的能力才得以完成任务。马上回舰吧。”
通信员：“批准使用诱导镭射，已开启 3 号通道。”
米莉娅：“收到，现在回归。”
机仓内
麦克斯：“米莉娅，辛苦了。”
米莉娅：“以昆虫当对手实在让人恶心。”
蕾莉亚：“妈妈，很精彩啊。不过如果是我的话能更加厉害。我已在模拟战里面越过妈妈的分数了。”
米莉娅：“实战与模拟战是两回事，想超越我还早了 10 年呢。”
蕾莉亚：“还要 10 年？”
麦克斯：“那是什么回事？”
蕾莉亚：“没什么啊，是吗，妈妈？”
米莉娅：“是呢。”

麦克斯版本
开始
通信员：“这里是“艾格力斯”，紧急事件。现在解除无线封锁。超音波感应器探测到不导常的能源反应，十分巨大。”
麦克斯：“请给予正确指示。”
通信员：“对不起，发源点高速接近！”
麦克斯：“原来如此，好庞大啊。”
通信员：“是开发中的生物兵器突然异变成的变异体。战斗力不明，一切资料不足，总之十分危险。”
司令官：“这只巨大昆虫对周围生态圈的影响无法估计。特别任务开始，杀死超巨大昆虫。”
麦克斯：“知道，即使 LOCK ON 无效，这样庞大十分很易打得中。”
舞台完结后
麦克斯：“这里是 BLUE SCULL。已击倒巨大昆虫兵器，请确认还有无新敌人。”
通信员：“这里是“艾格力斯”，现在分析中……分析结果出来了。ALL GREEN，确定昆虫活动停止，所有危机已经解除。”
司令官：“做得好，麦克斯少佐。虽然遇上意料之外的强敌，多亏你预料以上的能力才得以完成任务。马上回舰吧。”
通信员：“批准使用诱导镭射，已开启 3 号通道。
麦克斯：“知道，探测镭射，现在回舰。”
机仓内，
米莉娅：“麦克斯，辛苦了。”
麦克斯：“咦？蕾亚呢？”
米莉娅：“没有能够出击，在赌气啊。”
麦克斯：“是吗。”
米莉娅：“听到吗？这次收集资料的事。”
麦克斯：“唔，与其说蕾亚是天顶星人，正确的说应该是强化了的战斗人种吧？”
米莉娅：“不过，蕾亚的染色体分析完了吗？”
麦克斯：“暂时还不能完成了解天顶星人的基因机能。”
米莉娅：“我也是这样啊，经过了这么长时间，我始终还是不太了解你……但我们始终是夫妇。”
麦克斯：“与蕾亚始终也是亲生孩子呢。”
米莉娅：“是啊。”

蕾娜亚版本
开始
通信员：“这里是“艾格力斯”，紧急事件。现在解除无线封锁。超音波感应器探测到不导常的能源反应，十分巨大。”
蕾娜亚：“什么，发生什么了？”
通信员：“对不起，发源点高速接近！”
蕾娜亚：“什，什么啊，这是？”
通信员：“是开发中的生物兵器突然异变成的变异体。战斗力不明，一切资料不足，总之十分危险。”
司令官：“这只巨大昆虫对周围生态圈的影响无法估计。特别任务开始，杀死超巨大昆虫。”
蕾娜亚：“用不着你说！长有很多脚的混蛋我最讨厌了！”
舞台完结后
蕾娜亚：“哈哈～，蕾莉亚击倒巨大昆虫，顺带喽罗们也消失了。”
通信员：“这里是“艾格力斯”，现在分析中……分析结果出来了。ALL GREEN，确定昆虫活动停止，所有危机已经解除。”
司令官：“做得好，麦克斯少佐。虽然遇上意料之外的强敌，多亏你预料以上的能力才得以完成任务。马上回舰吧。”
通信员：“批准使用诱导镭射，已开启 3 号通道。
蕾娜亚：“是，知道，好。”
机仓内，
蕾娜亚：“看到吗？看到吗？我很出色的！”
麦克斯：“当然看到了啊。”
蕾娜亚：“明天报纸的头条一定是《天才机师的诞生》。”
米莉娅：“蕾莉亚·法玲兰·珍纳斯！不用得意忘形。你真正在战斗的是自己体内流着的天顶星人的血。”
蕾莉亚：“啊，妈妈。”
米莉娅：“不是妈妈！我以长官的身份忠告。人类是不会在破坏和杀戮中感到快乐的。”
蕾莉亚：“爸爸……”
麦克斯：“对不起，不过妈妈说得很对啊。有一样你可以相信，爸爸和妈妈都十分的爱你……”
蕾莉亚开心地：“……爸爸……妈妈。”

EPISODE 5

A. D. 2028
惑星 SASIA
推荐 PLUG IN：MISSILE 攻击力增加

序章

蕾莉亚：“呃，爸爸为什么会那么花心的？”
麦克斯：“怎，怎么突然问起这个？”
蕾莉亚：“因为……妈妈经常都挂在口边的呀。”
麦克斯：“……真是，教坏了小孩子。”
蕾莉亚：“呀，为什么？”
麦克斯：“哈哈……爸爸不是花心。”
蕾莉亚：“真的……？”
麦克斯：“真的啊。只是妈妈将爸爸对待女性的态度上看成花心罢了。”
蕾莉亚：“骗人，你过生日的时候，除妈妈以外，你还从其他人那里收到了一大堆礼物。”

麦克斯:“军人也需要交际吗。”
蕾莉亚:“不过……”
麦克斯:“先撇开不说,你又如何,有喜欢的人吗?”
蕾莉亚:“有啊。”
麦克斯:“是谁?爸爸相识吗?”
蕾莉亚:“是爸爸!我爱你,爸爸。”
麦克斯:“那样对我说,我倒是很欣慰,不过我问的是其他男性啊。”
蕾莉亚:“喜欢爸爸不行吗?”
麦克斯:“哦。天顶星人真难捉摸呢。”
“米莉娅,来得正好。”
米莉娅:“麦克斯,分析组的那个莉莎在找你。”
麦克斯:“莉莎?呀,是吗,真没办法。那么我出去会儿。”
米莉娅:“嘿……什么没有办法啊。”
蕾莉亚:“呀,妈妈会与爸爸离婚吗?”
米莉娅:“突……突然间语出惊人呢。未来可不知道,现在倒没有那意思。(当然这是后话,直至 MACROSS7,麦克斯与米莉娅仍然恩爱,还收养了很多孩子)”
蕾莉亚:“真喜欢爸爸。”
米莉娅:“一般吧。”
突然传来紧急通知,
司令官:“紧急事件,DANCING SCULL 马上来会议室。”
米莉娅:“嘿,爸爸可不能与莉莎约会了。”
蕾莉亚:“太好了……”

EPISODE5－1

目的:击退所有敌人
时限:5 分钟
备注:地面战,时限内要击退舞台上所有敌人。敌人众多,不过火力不是很强劲。转成 GAWARK,从左至右或从右至左杀过去,须序逐个击破可省时完成。

故事情节

米莉娅版本
舞台开始
米莉娅:“这里是 CRIMSON SCULL,雷达捕捉到移动工场。真被包围得密密实实的呢,想不到可以撑到这个时候。”
新通信员:“这里是“艾格力斯”。工场仍未受到明显的破坏,不过这只是迟早的问题。务请尽早击退敌军。”
司令官:“这是我军的问题,也是和你们自身紧密相关。无论如何也要保护研究成果。”
米莉娅:“收到,不让任何一个敌人逃走。”

麦克斯版本
麦克斯:“这里是 BLUE SCULL,雷达探测到移动工场,似乎已经被敌人完全包围。”
新通信员:“这里是“艾格力斯”……”
麦克斯:“打断一下,之前的女孩怎么了?”
新通信员:“她已结婚,完满退休了。”
麦克斯:“是吗,是吗。”
新通信员:“呀,麦克斯中佐。我们回到工作好吗。”
麦克斯:“呀,不,对不起,抱歉。”
新通信员:“工场仍未受到明显的破坏,不过这只是迟早的问题。务请尽早击退敌军。”
司令官:“这是我军的问题,也是你们自身紧密相关。无论如何也要保护研究成果。”
麦克斯:“收到,现在开始战斗,迎击敌人部队。”

蕾娜亚版本
蕾莉亚:“这里是 PURPLE SCULL,到达现场,已确定工场位置。也确认到敌人众多。”
新通信员:“工场仍未受到明显的破坏,不过这只是迟早的问题。务请尽早击退敌军。”
司令官:“这是我军的问题,也是你们自身紧密相关。无论如何也要保护研究成果。”
蕾莉亚:“ROGER。彻底摧毁。”

PISODE5－2

出现条件:完成 EPISODE5－1 时,时限至少尚余 1 分钟
目的:击退目标轰炸机
时限:3 分钟
备注:舞台宜用战机。目标为主,舞台上有几只火力极虚弱的喽罗机,不要理会,先指定其中一架轰炸机进攻吧。移向轰炸机,舞台设定玩家战机与轰炸机有一定距离感,无论如何追赶也追不到的,不过没有问题,只要轰炸机进入程范围即可,不断用导弹及机枪扫射即可击毁,另一只也是这样,十分容易。

故事情节

米莉娅版本
舞台开始
米莉娅:“这里是 CRIMSON SCULL,这里是 CRIMSON SCULL。已击退工场附近所有敌人。请确认。”
新通信员:“这里是“艾格力斯”。已确定工场附近没有敌人。战况资料分析好转。危机已解……”“唔!怎么了,这是……!”
米莉娅:“战场讯息要清晰。那是准则。”
新通信员:“对不起,现在更正。雷达发现有航空部队接近,意图轰炸工场。”
司令官“似乎是敌军主力,是敌军的皇牌军队。特别任务开始。迎击敌军轰炸部队,加以歼灭。”
新通信员:“现在传送敌位置及资料,请马上迎击。”
米莉娅:“收到,马上迎击。”
舞台后
新通信员:“这里是“艾格力斯”。敌轰炸队全军覆没。危机正式解除,战况分析,ALL GREEN。”
司令官:“未能预计轰炸队出现是我们疏忽。多亏你成功完成任务,多谢你。辛苦了,米莉娅中尉。”
米莉娅:“这里是 CRIMSON SCULL。麻烦引导归舰用的镭射。”
新通信员:“收到,马上开启镭射通道。请使用 1 号通道。辛苦了。”
米莉娅:“探测镭谢,现在回舰。”
艾格力斯内
麦克斯:“米莉娅,辛苦了。”
米莉娅:“蕾亚呢?”
麦克斯:“不知道为什么,生气的跑出去了。”
米莉娅:“最近那孩子情绪很恍忽呢。”
麦克斯:“是吗?”
米莉娅:“你不明白吗?”
麦克斯:“即使那样,不过是思春期吗,无可奈何啊。小米莉娅(即后期 MACROSS7 女主角美莉)也是那样吧。”
米莉娅:“还有点儿不像。”
麦克斯:“一样啊,不要大惊小怪。每个人都会渡过思春期的吧?你也……没有吗?”
米莉娅:“……”
麦克斯:“不,对不起。与你相处日久便忘了你是天顶星人。总而言之,不要担心。”
米莉娅:“是就好了。”

麦克斯版本
开始
麦克斯:“这里是 BLUE SCULL。已击退工场附近所有敌人。请再度确认。”
新通信员:“这里是“艾格力斯”。已确定工场附近没有敌人。战况资料分析好转。危机已解……”“唔!怎么了,这是……!”
麦克斯:“怎么了?讯息要正确啊”
新通信员:“对不起,现在更正。雷达发现有航空部队接近,意图轰炸工场。”
司令官“似乎是敌军主力,是敌军的皇牌军队。特别任务开始。迎击敌军轰炸部队,加以歼灭。”
新通信员:“现在传送敌位置及资料,请马上迎击。”
麦克斯:“收到。”
舞台后
新通信员:“这里是“艾格力斯”。敌轰炸队全军覆没。危机正式解除,战况分析,ALL GREEN。”
司令官:“未能预计轰炸队出现是我们疏忽。多亏你成功完成任务,多谢你。辛苦了,麦克斯中佐。”

麦克斯:"这里是 BLUE SCULL。总算完成任务,麻烦尽早引导归舰用的镭射。"
新通信员:"收到,马上开启镭射通道。请使用 1 号通道。辛苦了。"
麦克斯:"知道,探测镭射,现在回舰。"
艾格力斯内
蕾莉亚:"爸爸,很酷啊,好棒。"
麦克斯:"多谢。"
蕾莉亚:"我可会变得更强来保护爸爸的。"
麦克斯:"哈哈哈,总有一天可以的。"
蕾莉亚:"真的?真那么想吗,最喜欢你,爸爸。我爱你。"
麦克斯:"爸爸也爱蕾亚。"
蕾莉亚:"好开心。"
麦克斯:"即使那样,不过是思春期吗,无可奈何啊。小米莉娅也是那样吧。"
蕾莉亚:"总有点儿不像。"
麦克斯:"一样啊,不要大惊小怪。每个人都会渡过思春期的吧?你也……没有吗?"
蕾莉亚:"……"
麦克斯:"不,对不起。与你相处日久便忘了你是天顶星人。总言之,不要担心。"
蕾莉亚:"是就好了。"
米莉娅:"技术组的卡娜有事要立即见你,麦克斯,知道了吗?"
蕾莉亚:"唉……"

蕾莉亚版本
开始
蕾莉亚:"这里是 PURPLE SCULL。工场周围已清理得干干静静,请你那边也确认一下。"
新通信员:"这里是"艾格力斯"。已确定工场附近没有敌人。战况资料分析好转。危机已解……""唔!怎么了,这是……!"
蕾莉亚:"吓我一跳,差点以为耳膜穿了。"
新通信员:"对不起,现在更正。雷达发现有航空部队接近,意图轰炸工场。"
司令官"似乎是敌军主力,是敌军的皇牌军队。特别任务开始。迎击敌军轰炸部队,加以歼灭。"
新通信员:"现在传送敌位置及资料,请马上迎击。"
蕾莉亚:"唉唉,叫人不得安宁。"
舞台后
新通信员:"这里是"艾格力斯"。敌轰炸队全军覆没。危机正式解除,战况分析,ALL GREEN。"
司令官:"未能预计轰炸队出现是我们疏忽。多亏你成功完成任务,多谢你。辛苦了,麦克斯中佐。"
蕾莉亚:"这里是 PURPLE SCULL。好疲倦啊,麻烦尽早引导归舰用的镭射哦。"
新通信员:"知道,马上开启镭射通道。请使用 1 号通道。辛苦了。"
蕾莉亚:"知道,探测镭射,现在回舰。"
艾格力斯内
蕾莉亚:"……"
麦克斯:"好倦吧。"
米莉娅:"洗个澡吧。"
蕾莉亚:"……"
麦克斯:"怎么了,不像你啊。"
米莉娅:"一会再洗澡吧,先小睡一会好吗?还是先吃一点儿食物?"
蕾莉亚:"我不要。"
麦克斯:"蕾亚!"
蕾莉亚放声大哭
米莉娅:"蕾亚,怎么了?"
麦克斯:"振作些,究竟怎么了?"
蕾莉亚:"因为……爸爸妈妈都这么亲切的迎接我。"
麦克斯:"哦?"
米莉娅:"什么意思?"
麦克斯:"蕾亚,蕾亚。可以说清楚些吗?爸爸和妈妈也想明白你,都爱你的。"
蕾莉亚:"爸爸真的爱我?"
麦克斯:"真的,比世界上任何人都。"
蕾莉亚:"那么,洗澡过后去购物吧。'
米莉娅:"十分不稳定呢。"
麦克斯:"蕾莉亚就拜托你了。"
米莉娅:"要往哪里?"
麦克斯:"技术组有要事传召。"
米莉娅:"是技术组的卡拉吧。"
麦克斯:"是,是,没什么大不了的吧。那么拜托了。"
米莉娅:"麦克斯,你真的是……"

EPISODE6

惑星 TATTHM
卫星轨道迎击战
推荐 LUG IN:BOOST/SEARCH LIMIT 增加

序章

麦克斯:"蕾亚,厉害啊,我听到了。是 11 点吧?"
蕾莉亚:"是,蕾莉亚·法玲兰·珍纳斯,今天在模拟中取得 11 点。""改写爸爸的了高分数了。"
麦克斯:"已经婷婷玉立了。"
蕾莉亚:"当然啦。"
麦克斯:"在不知不觉长大……"
蕾莉亚:"唔……"
麦克斯:"其实……"
蕾莉亚:'什么?"
麦克斯:"……嗯,听传闻,你好像连击落男同僚的数目也是新人中最出色?"
蕾莉亚:"什么击坠数啊。只是告诉他们想和我交往的首先要在模拟战打败我罢了。"
麦克斯:"哈哈。那么爸爸也不合格呢。"
蕾莉亚:"爸爸是特别的。"
麦克斯:"爸爸是特别的吗。呀,蕾亚……我有话要跟你……"
突然传来紧急通知,
司令官:"紧急事件,DANCING SCULL 马上来会议室。"
麦克斯:"话迟些再说,走吧。"
蕾莉亚:"是!"

EPISODE6-1

目的:迎击敌阵部队,加以歼灭
时限:7 分钟
备注:舞台模式与 EPISODE3-1 无异,仍是旧玩法,不过敌人换上较为新型的古拉捷,炮火有一定威力,但打法依旧,交替使用 AP 技和 LOCK ON 不难过关。

故事情节

米莉娅版本
开始:
新通信员:"这里是"艾格力斯"。CRIMSON SCULL,请遵照命令守候。"
米莉娅:"没有事便好。"
麦克斯:"米莉娅,那件事,告诉蕾亚了吗?"
米莉娅:"你不是说自己讲吗?"
麦克斯:"事与愿违啊。这场战斗完结后……"
新通信员:"这里是"艾格力斯"。探测到时空跳跃,5 秒内出现。是战舰级。""相信敌战舰在出现同时会派遣舰载战机以确保制空权。"
司令官:"CRIMSON SCULL,彻底击破敌人舰载战机,确保制空权。"
米莉娅:"收到。"
舞台结束后
新通信员:"这里是"艾格力斯",探测到时空转移。敌战舰似乎想由轨道上撤退。""CRIMSON SCULL,切勿被牵连,请于附近守候。"
米莉娅:"这里是 CRIMSON SCULL,敌人已转移离去。不过好像有些东西出击了。"
新通信员:"探测到新敌人。机体是古拉捷系,推测是敌军卫星破坏部队的主力。"
司令官:"无论如何也要阻止他们。"
米莉娅:"收到。"

麦克斯版本

新通信员:“这里是“艾格力斯”。BLUE SCULL,请遵照命令守候。”
麦克斯:“平安无事就最好。”
米莉娅:“麦克斯,那件事,告诉蕾亚了吗?”
麦克斯:“呀,不,那……还未?”
米莉娅:“真是,只是战场可靠,这种事总靠不住。”
麦克斯:“这战斗结束后会讲的。所以……”
新通信员:“这里是“艾格力斯”。探测到时空跳跃,5 秒内出现。是战舰级。”“相信敌战舰在出现同时会派遣舰载战机以确保制空权。”
司令官:“CRIMSON SCULL,彻底击破敌人舰载战机,确保制空权。”
麦克斯:“收到。”
舞台结束后
新通信员:“这里是艾格力斯,探测到时空转移。敌战舰似乎想由轨道上撤退。”“BLUE SCULL,切勿被牵连请于附近守候。”
麦克斯:“这里是 LUE SCULL,敌人已经转移离去。不过好像有些东西出击了。”
新通信员:“探测到新敌人。机体是古拉捷系,推测是敌军卫星破坏部队的主力。”
司令:“无论如何也要阻止。”
麦克斯:“收到。”

蕾莉亚版本
开始
新通信员:“这里是艾格力斯。PURPLE SCULL,请遵照命令守候。”
蕾莉亚:“等待真无聊。”
麦克斯:“蕾亚,听我说。”
蕾莉亚:“什么,爸爸??”
麦克斯:“刚才,其实……”
新通信员:“这里是艾格力斯。探测到时空跳跃,5 秒内出现。是战舰级。”
蕾莉亚:“呀,好巨大。”
新通信员:“相信敌战舰在出现同时会派遣舰载战机以确保制空权。”
司令官:“PURPLE SCULL,彻底击破敌人舰载战机,确保制空权。”
蕾莉亚:“是,交给我吧。”
舞台结束后
新通信员:“这里是艾格力斯,探测到时空转移。敌战舰传乎想由轨道上撤退。”“PURPLE SCULL,切勿被牵连,请于附近守候。”
蕾莉亚:“这里是 PURPLE SCULL,敌舰飞走了。不过好像留下了一些手信。”
新通信员:“探测到新敌人。机体是古拉捷系,推测是敌军卫星破坏部的主力。”
麦克斯:“收到。”

EPISODE6－2

出现条件:完成 EPISODE6－1 时,时限至少尚余 1 分 24 秒
目的:迎击敌军,加以歼灭
时限:5 分钟
备注:延续关,目标击退敌军两体救援机。两架敌机灵活有余,可惜火力不足,倒不是什么强敌,也是交替利用 ACTION POINT 和 LOCK ON,就可轻松过关。

故事情节

米莉娅版本
舞台完结后
米莉娅:’这里是 CRIMSON SCULL。已击破敌军卫星破坏部队,所有敌人反应消失。”
新通信员:“这里是艾格力斯。战况分析资料 ALL GREEN。”
司令官:“做得好,米莉娅中尉。很遗憾不能追击到敌舰,不过敌军计划彻底失败,辛苦了。”
新通信员:’回舰的诱导镭射位于 7 号通道,辛苦了。”
米莉娅:“回去后你要如实讲啊,麦克斯。”
麦克斯:“知道。”

麦克斯版本
舞台完结后
麦克斯:“这里是 BLUE SCULL,这里是 BLUE SCULL。已击破敌军卫星破坏部队,所有敌人反应消失。”
新通信员:“这里是艾格力斯。战况分析资料 ALL GREEN。”
司令官:“做得好,米莉娅中尉。很遗憾不能追击到敌舰,不过敌军计划彻底失败,辛苦了。”
新通信员:“回舰的诱导镭射位于 7 号通道,辛苦了。”
米莉娅:“尽早回来吧。你可有要务在身,记着告诉蕾亚啊。”
麦克斯:“知道。”

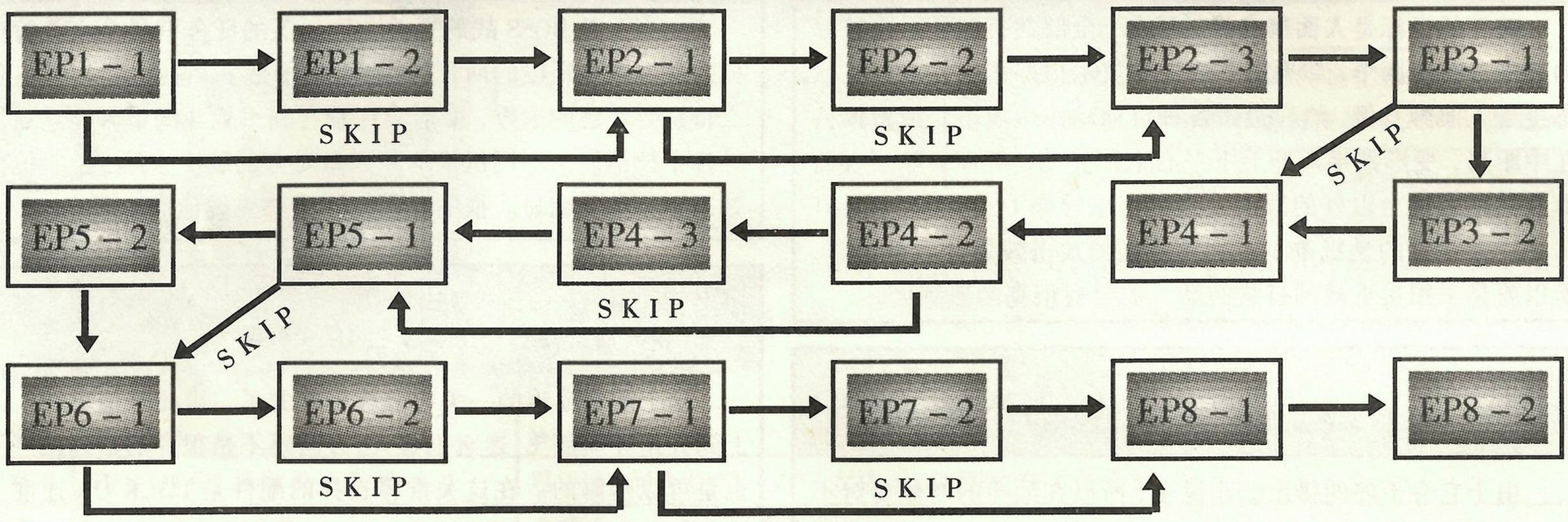
蕾莉亚版本
舞台完结后
蕾莉亚:“这里是 PURPLE SCULL。敌军的手信变得一团糟了,我想已没有敌军。”
新通信员:“这里是艾格力斯。战况分析资料 ALL GREEN。”
司令官:“做得好,米莉娅中尉。很遗憾不能追击到敌舰,不过敌军计划彻底失败,辛苦了。”
新通信员:“回舰的诱导镭射位于 7 号通道,辛苦了。”
麦克斯:“一会儿有话跟你说,在房间等。”
蕾莉亚:“呀?完竟是什么话?下一个任务可以与爸爸并驾而飞吗?”

以下故事所有版本相同
回到房间内,蕾莉亚:“呀,有什么要对我讲?”
麦克斯:“蕾亚,留心听。我已被委任成为潜航舰《春拉》的舰长。”
蕾莉亚:“厉害啊,爸爸,这下子功成名就了啊!呀,不能在这时候发呆,要整理行李。”
麦克斯:’不,爸爸一个人去。”
蕾莉亚:“那,太过份了!那么 DANCING SCULL 只剩下我和妈妈了吗?”
米莉娅:“妈妈也不在了。”
蕾莉亚:“什么?”
米莉娅:统合军正筹备设立一个空战技术中心,我也被委任担当中心的筹备人员,到当地赴任。”
蕾莉亚:“那我究竟跟哪边才好啊!”
麦克斯:“你留在艾格力斯。”
蕾莉亚:“一个人留在这??我不要。绝不要!
蕾莉亚放声大哭。
米莉娅:“希望你明白,蕾亚。”
蕾莉亚:“……不明白～～!!”
麦克斯:“够了!”
蕾莉亚:“……”
麦克斯:“不要任何时候都倚靠我们!变得成熟些吧,蕾亚。”
蕾莉亚:“……”
麦克斯:“你已经是名出色的军人,但如你不独立,成长为大人,你还说不上成熟。你总是等待、遵从我们的命令。大概因为你被受天顶星人的教育,相信遵从命令就是幸福。但是,那不是人类的幸福。这们商量过,这是为了你最好的办法,所以我们才会离开艾格力斯。
米莉娅:“是啊。从现在开始你要自己判断,自己行动。妈妈和爸爸也很伤心的。”
麦克斯:“希望你明白”。
蕾莉亚:“知道了,爸爸……妈妈……!”
麦克斯与米莉娅离去的那一天,
麦克斯:“那么,蕾亚,保重了。”
米莉娅:“我相信你。”
蕾莉亚:“唔……保重……”
麦克斯:“流眼泪不像蕾亚啊,提起精神来。”
米莉娅:“想看到你笑着送我们啊。”
蕾莉亚:“唔!……爸爸,妈妈……不,错了。唔……麦克斯里昂·珍纳斯中佐与米莉娅·法玲兰·珍纳斯中尉,请保重。……”仍然忍不住泪水:“呜呜]……果然不行……麦克斯里昂·珍纳斯中佐与米莉娅·法玲兰·珍纳斯中尉,再见。”
“爸爸……妈妈……”



文/LASER

完美结局流程攻略



各位骷髅机的驾驶员们，你们想看真的 ENDING 吗？那么一定会为游戏里"绝妙"的制限时间所烦恼吧？本作里如果不在一定时间以内过关的话，会跳过某些关卡(SKIP)，想玩全所有关卡并看到完美结局的朋友，请留意后面的详细介绍。

EP1—1

任务内容：歼灭敌部队　CLEAR TIME:3 分钟

不要担心敌人的攻击，尽量采取接近战。到不是接近战会简单点，主要是因为 YF—1 的追尾导弹 LOCK ON 时间过长，在与多数敌人交火时还是少用追尾导弹的好。推荐打法是变形为战斗机形态灵活使用机关枪扫射，当接近敌人后变形为半人型状态，左右灵活移动来回避敌人的进攻，再还之以机枪扫射。由于制限时间比较短，所以一定要加快战斗速度不要拖拉。

EP1—2

任务内容：击坠敌侦察机　CLEAR TIME:2 分钟

这关只有目标一机敌人单位，所以一定要尽量快的完成任务。一开始时先变形成战斗机状态积极索敌，当发现敌侦察机后迅速追上它，在近距离变形成半人型用机枪狂扫。如果时间不够的话也可以在中距离就使用追尾导弹 LOCK ON 后干掉它。

EP2—1

任务内容：通过溪谷地带　CLEAR TIME:5 分钟

没有全灭敌人炮台的必要，抓紧时间跑路吧！攻略这一关的时候如果想把每个炮台都逐个干掉的话势必会浪费很多时间，甚至还可能导致超过制限时间而任务失败。所以只要你驾驶技术有够高，无视敌人的攻击只管一个劲地跑路其实是最好的选择。不过如果有些地方你不打过不去的话那还是在中距离用追尾导弹打比较好点。

EP2—2

任务内容：破坏敌情报塔　CLEAR TIME:4 分钟

任务目标很明确，破坏掉 5 个敌人情报塔就 OK 了，那 5 个塔会显示红颜色，比较容易判别出来。当然，在 5 个塔的附近有许多游动的敌机和固定炮台。以战斗机状态接近目标地点，再变形后用机关枪破坏情报塔。仅仅只将任务目标的 5 个塔破坏掉还觉得不过瘾的话就尽量多的消灭一点敌机吧。

EP2—3

任务内容：使敌机行动不可　CLEAR TIME:5 分钟

这一关的敌人是驾驶着バリアフルグラ－ジ的蕾莉亚。由于是第一次对 BOSS 战所以一定要有足够的心理准备哦。要想在这一关顺利完成任务必须有良好的操作手感，如果觉得还不够的话就先多练习一下的好。具体的战法是以战斗机状态高速接近，然后变形成半人型状态或机器人形态用机关枪连续射击。它的装甲比较厚，所以一定要有耐心才行。接近的过程中要注意回避它的追尾导弹。

EP3—1

任务内容：排除敌部队　CLEAR TIME:4 分钟

这一关通关的要点是使用追尾导弹先制攻击。具体战法是在一开始就以战斗机形态对准敌方机首加速接近，在此时追尾导弹 LOCK ON，LOCK 完了以后马上射击。当第一波导弹攻击完了以后，阁下的骷髅机也应该已经冲到目标附近了。这时再变形成半人型状态或机器人形将你全部机关枪子弹和导弹都倾泻在目标身上，如果第一波攻击掌握的比较好的话，阁下的耐久度正好能坚持到和敌机对耗耗光。当然这对您的技术和心理承受能力都是个考验。所以这一狂派打法是不是使用还要打个问号。

EP3—2

任务内容：歼灭敌增援部队　CLEAR TIME:4 分钟

与以前的关卡相比，这一关的敌人虽然数量比较少，但是机动性极高，所以胡乱变形成半人型或者机器人形态会由于躲避不及而在枪林弹雨里倒下。在打这关时最好还是采用机动性最强的战斗机形态应战，一旦取得有利的态势，可以采取上关的打法，以彼之道还施彼身，用枪林弹雨还以颜色。

EP4—1

任务内容：通过溪谷地带　CLEAR TIME:7 分钟

在这一关要想简单过关就不要做过多的攻击，只要完成任务条件就可以了。要注意的是宙域里被布设了许多机雷，只要引发了机雷其爆炸的威力还是很强的，所以要在未接触它时就用机枪远距离引爆。如果阁下的驾驶技术有够熟练的话，可以在通过之余打一打配置在各处的炮台，另外还要注意时间的问题。

EP4—2
任务内容:破坏敌伪装炮台　CLEAR TIME:6 分钟

破坏的目标是人面狮身像的脸部，全部共有四处。比较好的攻击办法有两个，如果阁下的驾驶技术很好那就以战斗机状态接近人面狮身像，然后边做各种机动动作边攻击。或者保持在中距离，变形到半人型上下左右来回晃动，不理会除了人面狮身像附近炮台以外的敌人，再用追尾导弹 LOCK ON 以后打击之。要注意的是机枪对人面狮身像的攻击效果并不是很好，所以要是采用接近战的打法的话一定要有很高的熟练度。

EP4—3
任务内容:消灭巨大昆虫母体 CLEAR TIME:4 分钟

由于它会不停的排出幼小昆虫，所以在战斗的时候要对小昆虫给予一定的注意，不能一心只想着怎么打母体。有趣的是由于昆虫(不管大的还是小的)的机动性并不算很高，所以只要阁下的驾驶技术够棒，一直以战斗机形态做高机动的动作的话，是可以以不受一点伤害的状态过关的。注意:不要被与小昆虫的战斗分去太多的注意力，重点仍然是消灭巨大昆虫母体。

EP5—1
任务内容:消灭敌地上部队　CLEAR TIME:5 分钟

对地作战的任务关。可以以战斗机的状态索敌，当捕捉到敌方单位后，变形成半人型左右旋回将他击破。视野内的敌人被消灭以后再变回战斗机状态四处索敌。要注意的是敌人比较分散，所以要抓紧时间快点打，还有就是一度打倒过敌人的地点可能还会再度出现新的敌机，别处都找不着人的时候还得回头找找，有够麻烦的。

EP5—2
任务内容:歼灭敌爆击部队　CLEAR TIME:3 分钟

对爆击机使用机枪攻击效果不大，所以必须用追尾导弹 LOCK ON。本关的制限时间很短，所以要想在规定时间以内完成任务的话，就最好不要与护卫两架爆击机的战斗机过多的接触，把战斗的中心放在击坠 2 机爆击机上。

EP6—1
任务内容:迎击敌舰队　CLEAR TIME:7 分钟

别看这一关给的时间很长有 7 分钟，由于敌人的增援会不停的出现，所以其实这关的战斗会很辛苦的。由于时间紧迫，一定要选择提升 LOCK ON 速度和防御力上升的配件。战斗一开是就要以战斗机的形态高速接近敌舰队，在接近的途中就用追尾导弹 LOCK ON。在与敌舰队交错以后迅速回转，在回转的过程中就变形成半人型左右旋回作战。尽快的消灭敌方单位是唯一的出路，只要出了 MISS，那就发超必杀去吧——无念的 RESET。

将 EP8－2 顺利完成以后，根据 EP8－1 所选出击角色的不同，可以观赏到对应不同角色的完美结局。《超时空要塞》的 FANS 必见!

EP6—2
任务内容:消灭敌部队 CLEAR TIME:5 分钟

相当于是 BOSS 战的一关，这一关的任务就是与上关解决掉的敌舰队拖尾巴的两台机战斗。由于是 BOSS 战，所以没有什么特别要注意的地方，变形成比较有利于战斗的半人型然后用导弹干掉他们。不用机枪的原因是对方的装甲太厚了，机枪的效果不是那么明显。拖的时间长了小心先被他们打下来。

EP7—1
任务内容:通过回廊　CLEAR TIME:8 分钟

这个游戏最难的一关应该就是这关了，堪称是地狱级。天上到处是导弹乱飞，迷宫也够大，方向感不是很好的话迷路一下也是可以理解的。在这关推荐选择的配件是 LOCK ON 速度上升，毕竟由于是在回廊里，旋回的空间不是那么充足，所以有必要尽快的打掉敌人。不小心碰上两边的墙壁的话是会掉血的，注意。觉得战斗机状态太快了不是那么好控制的话就用半人型状态也行。

EP7—2
任务内容:消灭怪兽　CLEAR TIME:5 分钟

这一关里，怪兽会挟持己方的战斗机，如果攻击时流弹不小心打中自己人的话同样会 GAME OVER。而且那个怪兽也够厉害的。比较实际的打法是利用场地里的柱子做掩体，找个己方战斗机不在视线里出现的角度打他。至于用那种形态战斗嘛，好久没变机器人了，就用这个吧!

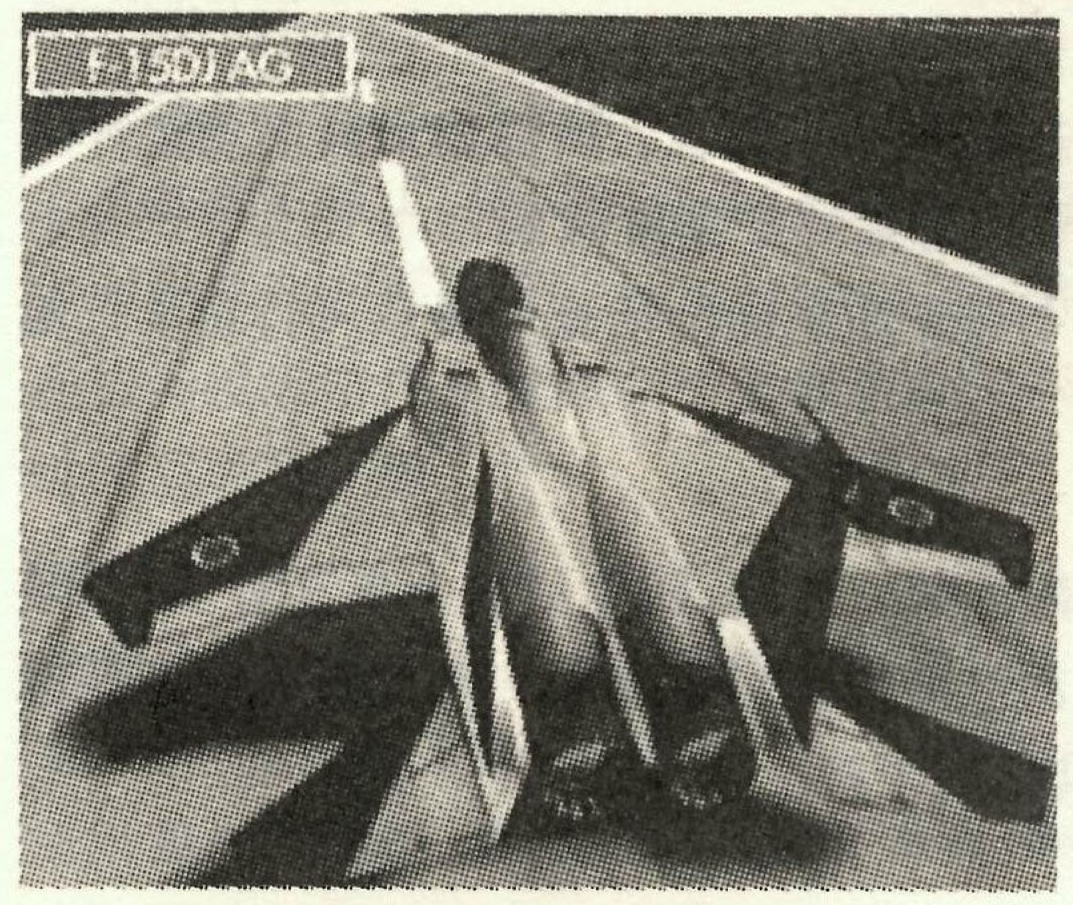
EP8—1
任务内容:击坠敌爆击机 CLEAR TIME:5 分钟

在这一关选择不同的出击角色会使 ENDING 产生变化，有必要在这关多留几个记录(如果你要看全部结局的话)。以前如果 SKIP 过的朋友这一关请慎用导弹，一不小心会进入 BAD ENDING 的路线的。敌人只有一架战斗机而已，耐心一点，就用机枪干掉他得了。

EP8—2
任务内容:歼灭敌最终兵器　CLEAR TIME:5 分钟

总 BOSS 出场! 这一关的敌人是新出现的 2 架新型战斗机。真の ENDING 的场合，他们会合体成巨大的机器人。要打倒他们不是一件简单的事情，把以前总结出来的所有套路都拿出来跟他玩吧!





AERO DANCING i

类型:SLG	**机种**:DC	**厂商**:CRI	**对应记忆卡容量**:14 格
载体:GD－ROM	PLAYER **人数**:1－2 **人(网络对战时支持 4 人同时游戏)**		

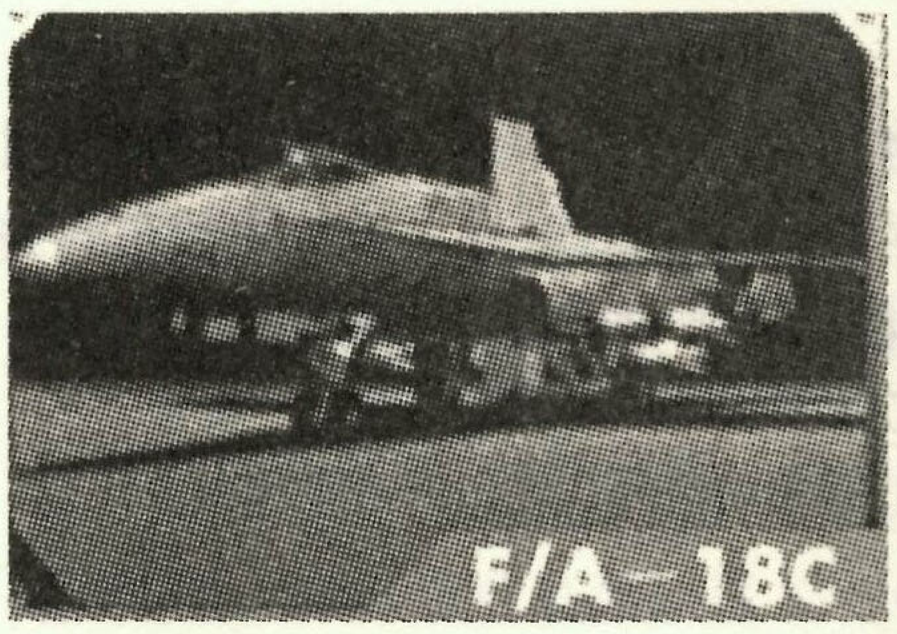
本游戏里一共有 AIR ATTACK,SURFACE ATTACK,DOGFIGHT,OPERATION 四大类的游戏模式,每个模式都有 8 关,一共是 32 个任务关。目标是完成全部任务并取得尽可能多的分数,以换取新的机体。另外,如果完成度比较高的话(某些关是任务失败),还会发生司令官“大人”出来训话的插曲。想玩完美点的话不把这些隐藏事件都玩出来怎么能行呢?

下面是全部隐藏的司令官训话的特殊事件的发生条件

对象	发生条件	MESSAGE
共通	TIME OVER 导致任务失败	迟いぞ!何をしている!(太慢了,你到底在干什么?)
训练	在训练关任务失败	训练を中止する!(中止训练)
实战	护卫对象被破坏导致失败	何をしている!任务は护卫だ!(你到底在干什么?你的任务是掩护啊!)
实战	OPERATION 任务失败	作战は失败だ!(作战失败了)
实战	OPERATION1、3、6 任务失败	任务を中断する!(中止任务的执行)
共通	任务完成时机体有五个以上的部位受到损伤	もっと机体を大事に及え!(请多爱护一下你的机体。)
共通	达成率 160% 以上(评价 A+)	见事な腕だ。さすがだな!(真的是很厉害啊!不愧是王牌飞行员)
共通	达成率 150% 以上(评价 A)	うむ、见事だ!いい面构えになったな。(嗯,还不错,做的很好)
共通	达成率 140% 以上(评价 A－)	なかなか见せてくれる!(我看你的表现还不错)
共通	达成率 130% 以上(评价 B+)	腕を上げたな!さらなる高みを目指セ!(你的技术还可以,不过希望以更高的要求为目标)
共通	达成率 120% 以上(评价 B)	なかなかやるようになつたな!(马马胡胡,做的还行)
共通	达成率 115% 以上(评价 B－)	いいぞ!だが、まだまだ油断は禁物だ。(勉强合格,但是一定不能疏忽大意)
共通	达成率 110% 以上(评价 C+)	あと一步、まだやれるはずだ!(还差一步,还得再努力一点)
共通	达成率 105% 以上(评价 C)	まずまずの结果だが……この程度か?(这种结果……你只有这种程度的水平吗?)
共通	达成率 100% 以上(评价 C－)	辛うじて、といったところか。明日を生き延びるたあにも、もっと腕を磨いておけ。(对你来说看来是太难了点,为了明天还能继续活下去,赶快提高你的水平吧!)
训练	选择“训练を中止する!”随机发生	何をしている!颜を洗って出直してこい!(你到底在干什么!去洗把脸,重新再来一次。)
训练	选择“训练を中止する!”随机发生	油断すれば、即刻地狱行きだ!觉えておけ!(一个疏忽大意,就会马上死掉。这句话你一定要记住了。)
训练	选择“训练を中止する!”随机发生	日ごろの训练が足りんぞ!今まで何をしてきた?(看来你的训练不足,到现在为止你都做了些什么?)

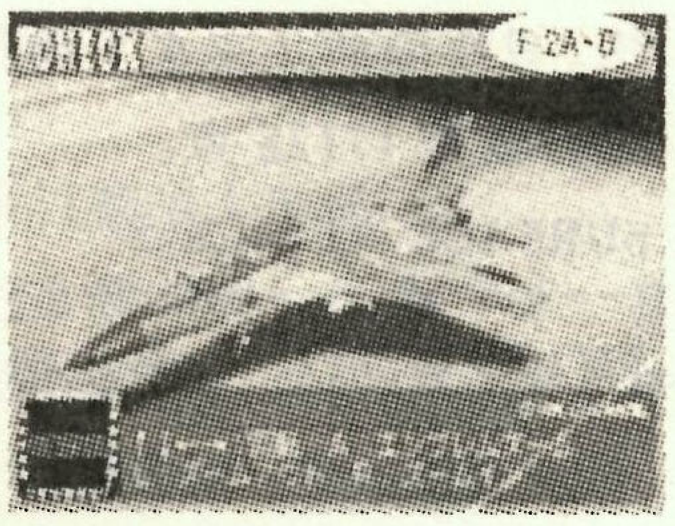
全任务关介绍

首先应该向大家推荐一下实用度比较高的机体，所有玩了这部作品的小编都一致向大家推荐 F/A—18C。这是因为这部机体不但机动性高，载弹量也比较大，而且对空对地都有很好的表现，不愧是美国海军航空兵和陆基空军部队的标准装备。



如果阁下有能力用 DC 上网玩这款游戏的网络对战的话，要向大家推荐的除了上述的 F/A—18C 大黄蜂以外，还有 F—2A・B 这款。因为在网络对战时是有 4 个人在同时对打，所以旋回能力是要优先考虑的，这点在实战里早就被证明过了。

虽然 F/A—18C 大黄蜂是款对空对地都有极优秀的表现，但是如果是在进行纯粹对地攻击的关卡攻略时还是选用对地相性最高的机体比较好啊，它就是 A—10A 啦！看航空知识一累书籍的朋友都应该知道它不光载弹量大，而且即使被打断了半边机翼还能挺着溜回老家。扎实啊！



下面向大家介绍各关取得比较高的分数的打法

每大类任务的头四关会给出一个比较高的分数给大家参考(不是最高),后四关由于灵活性比较大,所以还是大家自己打打看吧,不过照在下所说的打法打的话,所打出来的分数应该还是很高的。

AIR ATTACK　　击破目标:1 个 300 点　　剩余时间:秒数 ×50 点

基本上全是空战,由于每关的敌人数目是固定的,所以想要取得高分的话就必须尽量快的完成任务,争取更多的剩余时间。还有,要想以最高的完成度过关(160%),必须要熟悉敌人的配置,务必用最快的速度消灭掉他们,不要做多余的动作,也不要降低飞行速度。到了后半段就不只是打练习目标了,要与各式各样的敌机进行格斗战,如何在后几关提高完成速度,是对以前各关学习到的技术的考验。而且后几关真实性很强,比较接近于实战。

AIR ATTACK 1

最高的评价是在8秒以内解决点全部的目标。应该从正面接近再向右边旋回和射击，只要能找到那个旋回的角度，8秒以内不是问题。在下的得分是5055点。

AIR ATTACK 2

这一关其实比第一关更好拿到高分，只要注意保持左右射击时机体的稳定就可以了。最好的打法是从MAP下方沿直线攻上去，再斜线折回从左打到右。在下的得分是6476点。

AIR ATTACK 3

这一关目标比较多，而且排列的不那么规则，所以打起来稍微麻烦一点。可以把那16个目标分为四组来打，基本是从左向右回旋，从上向下把头四个干掉，再上下回旋扫掉另两组，最后的一组再从下打上去。在下的分数是8573点。

AIR ATTACK 4

开始以后在直线加速的过程中沿路把看到的3个给消灭掉，再掉头从左到右旋回并同时把剩下的5个解决掉。在下的分数是8703点。

AIR ATTACK 5

这一关的所有目标是排成一条直线，所以以最高时速边冲边打，消灭掉一半的时候要注意最好把速度降到60%出力，因为后半部分目标比较密集，不想走回头路的话就放慢点飞行速度把他们都一次解决掉。

AIR ATTACK 6

这一关首次增加了副武装—导弹，因此打法会更富有变化。最好一开始时用机枪将正面红颜色的目标干掉，在此时用导弹照准别的目标，再用导弹把其他的干掉。

AIR ATTACK 7

这一关推荐的打法是纯依靠导弹射击干掉目标。由于有充分时间照准所以这一关打起来还是比较轻松的，万一导弹打完了就只有用机枪扫了。

AIR ATTACK 8

这一关不需要用导弹，一开始全速前进，从下方绕到目标后方出现，然后把速度调整一下和它保持一致，再随心所欲的折磨死它就OK了。想打高分的话推荐用A—7E和F—86F。

SURFACE ATTACK

普通战车:1台1000点　对空战车:1台2000点　剩余时间:秒数 * 50点

爆弹着地点受机体进入攻击位置的速度和角度的影响，速度快的话会落的比较远，俯冲角度越大落得越近。要想得到高分就必须把炸弹给扔准了，当然照准镜也会给大家起到一定的帮助作用。在后半部分会有驱逐舰登场，对舰攻击可是件很麻烦的事情，稍有军事知识的人都知道最好的介入点是侧舷。但是虽然侧舷的攻击面最大，防卫火力也是最强的。所以我一般是用自己最喜欢的打法—俯冲轰炸！

SURFACE ATTACK 1

这一关是给大家小试牛刀的，目标很少，可以好好的练习一下对地爆击的基本动作—水平轰炸。要想更好的完成任务的话可以告诉你一个小要领，给一点点小角度，5度就够了。在下的分数是6289点。

SURFACE ATTACK 2

这一关基本和上一关基本一样。注意保持角度，另外在攻击的时候要确定一条主轴，保持在轴心运动。在下的分数是9364点。

SURFACE ATTACK 3

这一关要想追求高速度的话就要对旋回时，在机身倾斜的情况下投弹有一定的掌握。几辆敌人战车的位置是摆的一条很规则的弧线，保持速度和高度，在进入投弹点的时候要有一定的角度，攻击完后迅速把高度重新调整好。在下的分数是14024点。

SURFACE ATTACK 4

没什么难度，基本上是以前三关所学到的动作要领的综合试练。只要前面几关水平爆击和旋回时爆击都能打准就OK了。在下的分数是17128点。

SURFACE ATTACK 5

目标比较密集了，所以在切入的时候要看准攻击目标，如果电脑自动LOCK ON的目标角度不是很好，切同时有更好的目标时最好把照准镜调整到攻击角度比较好的目标上。切入角度比较小且切入高度比较低的场合可以尝试一次切入干掉多个目标。

SURFACE ATTACK 6

这一关可以好好的练习一下爆击的极意—俯冲轰炸！一开始就有两个目标在正前方，找个好角度来个急降下爆击吧！头两台干掉以后要注意路线的变更。

SURFACE ATTACK 7

对舰攻击的确是比较微妙的，玩的是感觉。避开对空炮火如果觉得比较麻烦的话就选用耐久度比较高的重爆击机强行突入吧，无视对空炮火其实有时候比胡乱的东躲西晃还要保险一些。切入以后一次投下4颗炸弹，BINGO！

SURFACE ATTACK 8

这一关可以在一次切入时完成对所有4个目标的爆击，不过嘛，要求的手感就比较高了。S型路线运动里与4台对空战车纠缠起来不是那么简单的，好好的把以前学到的拿出来教训它们吧！

DOGFIGHT

敌机爆发:基本点×(1+剩余时间/制限时间)÷2　敌机击坠:基本点÷2×(1+剩余时间/制限时间)÷2

机枪命中:1发100点　导弹命中:1发300点

这里的任务是第一类任务AIR ATTACK学习到的内容的强化，就是与敌人战机进行空中格斗。活用导弹是很重要的，但是也不能完全忽略机枪的运用。以前玩过《王牌空战》和《SIDEWINDER》之类空战游戏的玩家在玩这时应该不会觉得困难，目标还是一个:取得高完成度和分数，并引发所有的隐藏事件。由于战斗时千变万化，不再像以前训练关有固定的套路可循，所以只做介绍，不打分数。

DOGFIGHT 1

敌机是F—86AF，战斗力很弱。开始以后用雷达照准后发射导弹干掉初期的敌人，之后会有新的敌人从后方出现，要注意。出现后可降低高度从下方绕过去打。如果导弹打完了就从正面接近敌机用机枪与他们格斗。

DOGFIGHT 2

敌机是A—7E，攻击机一般都是比较好打的，他们机动性低，被LOCK ON以后基本上回避不掉导弹的，所以打他们时务必要一发中的。开始时他们在低空向左旋回，所以在接近他们时不要偏右偏的太厉害。这关是比较简单就可以搞定的。

DOGFIGHT 3

敌机是 F—4J，虽然曾经也是主力战斗机，但现在他们早该被抛进历史的故纸堆了，所以干掉他们也没什么难度。一开始时他们在低空向我方向迎面飞来，所以打他们应该是向下俯一定的角度然后在告诉接近中用机枪狂扫干掉紫色的那架，另一架在调头回来的时候用导弹干掉。

DOGFIGHT 4

敌机是另一昔日的主力战机 MIG—21bis，对待他们的态度一样不变，还是应该把他们当"垃圾"打。由于初期配置是在他们的后方，所以要加大油门，高速追击。追上后先用机枪干掉一个，另一个可以在调整体势时用导弹照准来解决。

DOGFIGHT 5

这一关的敌机是比较先进的 F—16A，不能小看，好不容易捕捉到发射出导弹后却被他们轻易回避掉是经常发生的事，所以要有打持久战（用机枪）的觉悟。战术方面基本与上一关一样。如果第一次接触时没有用机枪干掉一架也不用着急，绕到后面去用导弹照准再次来过。

DOGFIGHT 6

本关的敌机是高机动性高加速力的幻影 2000C 型，但是好在这关敌机的 AI 还是弱，所以还是可以比较轻松的完成任务的。关键要注意的一点是由于对方机动性和加速力很强，所以只要观察到他们已经做出侧滑和提速等动作，即使这时候照准镜已经捕捉到他们，最好还是不要浪费弹药发射导弹去打，一定要抓的很牢了再打。

DOGFIGHT 7

敌机是美国现役海军航空兵主力的 F—14A，而且 AI 是高，所以其难度不是以前几关能比的。不过只要以前几关里能把这部作品空战的要领都掌握好，应该还是可以应付的来。因为说到 F—14A 雄猫……他庞大的机身导致机动性降低，所以只要确实的捕捉到了，用导弹还是可以轻松搞定的。这一关掌握好了可以在 20 秒以内解决战斗。

DOGFIGHT 8

这关的敌机是 MIG—29，高 AI 和高运动性，高加速力都会让你很头疼的。而且战场是在 8000 以上的高空，由于云层的影响会导致视野很恶劣。这关是对阁下以前各关学习到的内容的一个小小的总结。打法不能过于拘泥，难得有一关比较难，还是多多研究一下吧。呵呵～

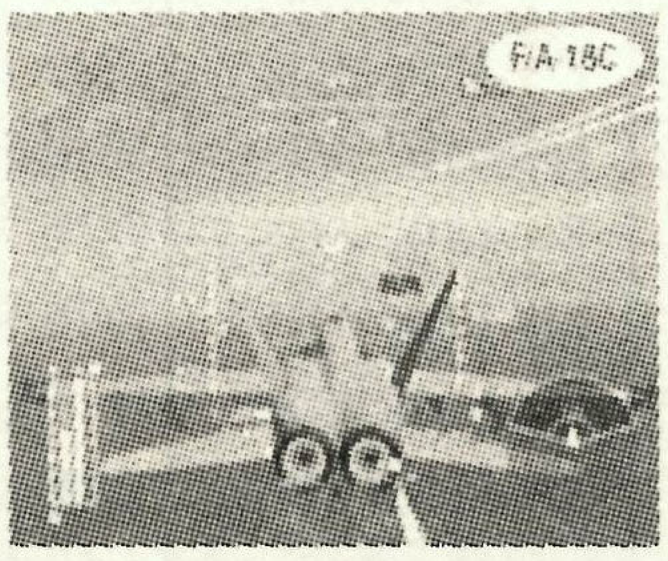
OPERATION

敌机爆发：基本点 ×（1 + 剩余时间 / 制限时间）÷ 2　　敌机击坠：基本点 / 2 ×（1 + 剩余时间 / 制限时间）÷ 2

机枪命中：1 发 100 点　　导弹命中：1 发 300 点　　剩余时间：秒数 × 50 点

这一部分的内容才是真正给出任务内容的，必须完成任务条件才能过关，当然要是一不小心"达成"了失败条件自然也会 GAME OVER。玩这一部分才有玩空战游戏的感觉，以前那些说白了都是练习关。在后半部分为了得到高分，在选择出击的机体时要动一番脑筋。下面对各关的内容做一下大致的介绍，像 PALADIN 一样喜欢模拟驾舱游戏的朋友们，一起蹂躏敌人吧！

OPERATION 1



CLEAR 条件

1：引擎最大出力状态离舰

2：击坠敌机（MIG—21）3 架

3：安全着舰成功

失败条件

被击坠，着舰失败，TIME OVER

由于时间不是很多，所以一定要加快速度。另外着舰不是一件简单的事情，一不小心把自己的航空母舰撞了就不好了，没人叫你做"神风特攻"啊！哈哈～

OPERATION 2

CLEAR 条件

1：击破敌战车 2 台

2：击坠敌机（F—16）2 架

失败条件

被击坠，坠落在地上，TIME OVER，战车被别人破坏

方向 2.8 度，角度 -10 度切入可以用机枪将两台战车轻松破坏，一定要抢在别人动手前做掉他们。之后往 15 度方向旋回，用导弹 LOCK ON 以后可以再做掉 F—16，任务完了。

OPERATION 3

CLEAR 条件

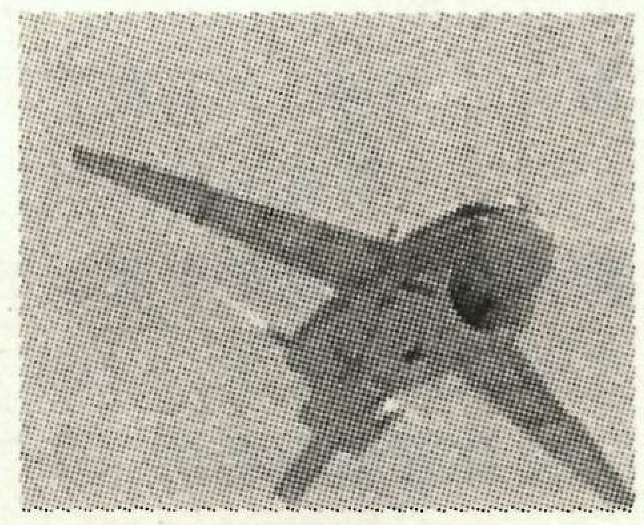
击坠敌机（SU—27）4 架，或者在规定时间内保证了运输机的安全

失败条件

被击坠，坠落在地面上，护卫对象的运输机被敌人击坠

先加速追上己方的运输机，有两架 SU—27 就在前方不远，在接近时用机枪干掉他们，再掉头用导弹把后方追上来的两架给干掉就完成任务了。

OPERATION 4



CLEAR 条件

击坠敌机（F—15E）2 架

失败条件

被击坠，坠落在地面上，TIME OVER

这一关由于有电子战的敌方车辆发出电子干扰的电波，所以要想尽快打下敌机必须先把 4 辆电子战车破坏掉，否则会发现在干扰下雷达机能降低，LOCK ON 距离缩短。所以在出击时要选择对地导弹。

OPERATION 5

CLEAR 条件

1：破坏 6 台战车

2：击坠敌机（MIG—21）两架或者在固定时间内保证了运输机的安全

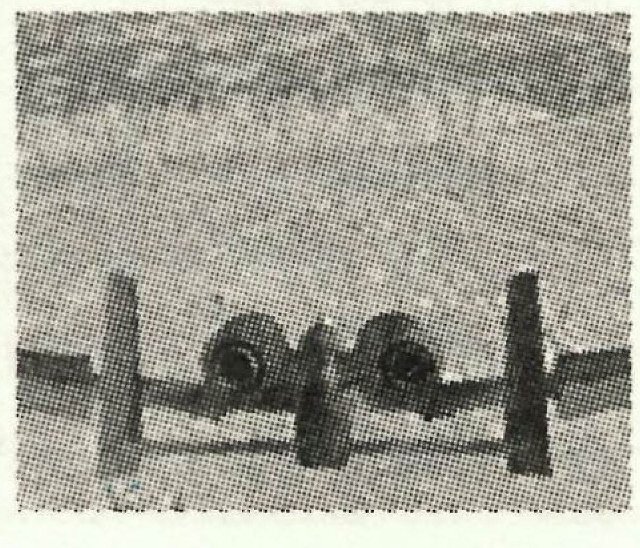
失败条件

被击坠，坠落在地面上，护卫对象的运输机被敌人击坠

完成这个任务最简单的办法是先把 2 架 MIG—21 打下来，在确认了运输机的位置后用空对地导弹把剩下的 6 台战车挨个干掉。如果想玩点花招的话还可以选择攻击机出击，用机枪把 MIG—21 干掉（很弱），再投掷爆弹炸毁战车。

OPERATION 6

CLEAR 条件



1：接近加油机

2：将速度减至 340 与加油机保持一致

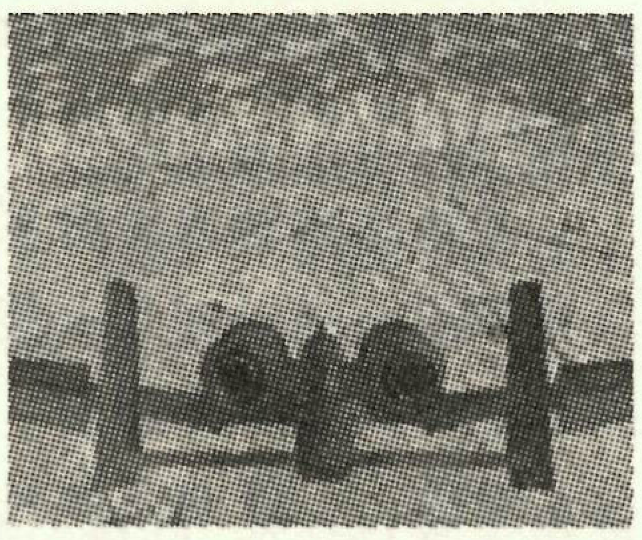
3：报告度锁定在 15990 上

4：受油口与加油机对界成功

失败条件

坠落在地面上,与加油机对接失败,时间切

这一关没有战斗，但是说起来空中加油其实是比战斗更麻烦,更紧张,要求更高的,而且还要熟悉自己选用飞机的受油口所在的位置。多尝试几回,熟悉之后就可以在40秒之内将任务完成获得高分了。



OPERATION 7

CLEAR 条件

击沉敌驱逐舰两艘

失败条件

被击坠,坠毁,时间切

这一关虽然任务目标是驱逐舰，但是要想比较安全的完成任务还是不要选用爆击机的好，因为护卫的敌机比较强，有F/A—18C 大黄蜂两架。除非你有很足的自信可以用机枪就把他们都解决(小心驱逐舰的对空炮火),否则还是用对空对地相性都比较好的战斗爆击机比较好。每艘驱逐舰只需要两颗导弹就可以解决掉，但是要得高分的话还是必须用爆弹炸，所以在熟练操作之后可以尝试选用爆击机来完成这关

OPERATION 8

CLEAR 条件

1:在直升机空母(国内一般翻译叫两栖攻击舰)着舰成功

2:从直升机空母升空

3:击坠敌机(TND—IDS)2架或者在规定时间内护卫直升机空母的安全

失败条件

被击坠,坠毁,直升机空母被击沉

由于是直升机空母，甲板比较短小而且没有拦截钢索，所以降落起来还是很有难度的。最关键的是速度和高度的把握，太快了肯定停不下来,太慢了就会栽到海里去的。降落以后接受补给,只要加到燃料舱的一半容量就应该立即起飞迎击，否则很危险，而且敌人数量不多,那一点燃料应该足够了。

关于网络对战的心得

这款由CRI推出的《AERODANCING i》可以通过网络进行对战。虽然在国内使用DC上网和别人对战不是那么现实,但是这款游戏四人同时对战的那份紧张感真的是很爽快。下面介绍几个对于网络对战的小心得，即使上不了战网的朋友也可以稍微看看，感受一下。

1. 四人大混战

进入战网进行对战时，由于是有四个人同时进行游戏，所以随机性很强。要想在这个模式里获得常胜,几乎是不可能的。另外还可以和其它人组队对战，比如三个人联手打那个比较强的。总的说来,由于是大混战,所以胜出基本上靠的是运气。

2. 弹药打完了怎么办?

在对战的时候，要是弹药打完了该怎么办呢？最简单的补给方法就是——冲到别人面前给他打。被击坠后再次复活时弹药全满,再去找他算帐。

3. 最重要的技术要领是——射击

由于是四个人混战，不可能有充足的时间用导弹的照准镜LOCK ON对方,所以要想把敌人打下来就必须冲到近距离和他格斗。这个时候唯一的攻击手段就是机枪,威力虽然很低,但是只要连续打击对手还是可以将其击坠的。

机体名	出现条件
T-3	最初开始就有
T-3SP	总飞行时间240分钟以上, 或者是使用XF-3累计10万点
XF-3	总击坠数200机
T-2	最初开始就有
T-2BI	总飞行时间120分钟以上
T-4	最初开始就有
T-4BI	总飞行时间180分钟以上
F-86F	最初开始就有
F-86AF	使用F-86F累计10万点
F-104J	AIR ATTACK 7任务完成
UF-104J	使用F-104J累计2万点
F-1	AIR ATTACK 5任务完成
F-2A	SURFICE ATTACK 4任务完成
F-2B	使用F-2A累计10万点
F-4J	AIR ATTACK 8任务完成
F-4EJ	使用F-4J累计2万点
F-4EJ改	使用F-4J或者F-4EJ累计5万点
F-14A	DOGFIGHT 7任务完成
F-14TB	使用F-14A累计10万点
F-15A	SURFICE ATTACK 8任务完成
F-15E	使用F-15A累计10万点
F-15J	SURFICE ATTACK 6任务完成
F-15DJ	使用F-15J累计2万点
F-15DJ AG1	使用F-15J或者F-15DJ累计10万点
F-15DJ AG2	使用F-15DJ AG1累计5万点
F-15DJ AG3	使用F-15DJ AG2累计5万点
F-15DJ AG4	使用F-15DJ AG3累计5万点
F-15DJ AG5	使用F-15DJ AG4累计5万点
F-15DJ AG6	使用F-15DJ AG5累计5万点
F-15DJ AG7	使用F-15DJ AG6累计5万点
F-16A	DOGFIGHT 5任务完成
F-16A AG	使用F-16A累计10万点
F/A-18C	最初开始就有
F/A-18C AG	使用F/A-18C累计10万点
AV-8B	总得点累计12万点
AV-8B2	OPERATION 8任务完成
A-7E	最初开始就有
A-10A	SURFACE ATTACK 5任务完成
TND-IDS	SURFACE ATTACK 3任务完成
TND-ADV	使用TND-IDS累计5万点
MR2000C	DOGFIGHT 6任务完成
MR2000DS	Mr 2000C已经出现的状态, 再次满足它出现的条件
MIG-21 BIS	DOGFIGHT 4任务完成
MIG-29	DOGFIGHT 8任务完成
SU-27	总击坠数达到50架
A6M2	总击坠数达到100架
A6M2G	使用A6M2累计10万点
P-51D	总击坠数达到150架
P-51DB	使用P-51D累计10万点
C-1	使用自卫队机将OPERATION 以外的任务全部完成

幻想水浒传外传 VOL. 2

①	「グラスランド中を、あちこちぶらぶらとね。」	→共通Ⅰ
	「ああ、都市同盟から来たんだ。」	→共通Ⅰ
共通Ⅰ	NO. 001, →②	
②	「い、言うわけないだろう……」	→③
	「じ、実は……」	LP+1, →③
③	动かない	→共通Ⅱ
	ちょっと右へ	LP+1, →共通Ⅱ
	ちょっと左へ	LP+1, →共通Ⅱ
共通Ⅱ	NO. 002, NO. 003, →④	
④	「お姐さん、美人だな。」	→⑤
	「旅暮らしは辛くないか？」	→⑤
⑤	「どうして新同盟军に参加したんだ？」	→共通Ⅲ
	「おれもあの顷、同盟领にいたんだ。」	→共通Ⅲ
共通Ⅲ	NO. 004, NO. 005, →⑥	
⑥	カミューたちについて行く	NO. 006, O. 007, NO. 008, NO. 009, →共通Ⅳ
	ギジムたちについて行く	NO. 010, NO. 011, NO. 012, NO. 013, NO. 014, NO. 015, NO. 016, →共通Ⅳ
共通Ⅳ	NO. 017, NO. 018, →⑦	
⑦	「そう言えば、おれも、お札を……」	LP+1, →共通Ⅴ
	「みんな！逃げるんだ！！」	→共通Ⅴ
共通Ⅴ	NO. 019, NO. 020, NO. 021, NO. 022, NO. 023, NO. 024, NO. 025, NO. 026, →⑧	
⑧	マキの样子を见る	NO. 027, NO. 028, NO. 029, →共通Ⅵ
	村の样子を见ておく	NO. 030, NO. 031, NO. 032, →共通Ⅵ
共通Ⅵ	NO. 033, NO. 034, NO. 035, →⑧	

共通Ⅰ	NO. 036, →①	
①	「近卫队のあんたが、なんでこんな所に？」	→②
	「いい加减、姐气取りはやめてくれないか。」	LP+1, →②
②	「よくも、だましてくれたな！！」	NO. 037, NO. 038, LP+1, →③
	「?????间抜け颜を笑いに来たのか？。」	LP－4, NO. 039, NO. 040, →③

③	先手を取って攻击する	→共通Ⅱ
	言いくるめてやりすごす	LP+1, →共通Ⅱ
共通Ⅱ	→「特殊シナリオ：砦のハラペコさん」(④)	

じゃがいも	④で上を选ぶと入手できます。 对犬战で所持していると、使用してLP+1になります。
ハム	⑧でどちらを选んでも入手できます。 马小屋で所持しているとコボルトにあげることができます。对犬战で所持していると、使用しますがLPは增えません。医务室で军医に会った时、酒のつまみとして持ち出されますが、あまり意味はありません。
炎の矢の札	⑫で上を选ぶと入手できます。 对ワン战で所持していると、使用してLP+1になります。
投げナイフ	⑫で中を选ぶと入手できます。 对ワン战で所持していると、使用してLP+1になります。

●『厨房前(スタート)』

④	柱のかげに隐れて、やり过ごす	じゃがいも入手, →⑤
	右の廊下に进む	→『厨房』
⑤	右の廊下に进む	→『厨房』
	まっすぐ进む	→『对犬战』

●『厨房』

⑥	食べ物を探す	
	早－に立ち去る	
⑦	早－に退散する	
	他にも食料を见つくろってから……	
⑧	「どうしてかばったんだ？」	
	「食べ物は残ってないか？」	
⑨	食堂から出て先へ进む	
	厨房の奥の扉から外へ出る	

●『对犬战』

ジャガイモを持っている	LP+1, →『马小屋』
ハムを持っている	ハムを无くす, →『马小屋』
どちらも持っていない	→『马小屋』

●『马小屋』

⑩	「腹、减っているのか？」	ハムを持っている	ハムをあげる, →『中庭』
		ハムを持っていない	→『中庭』
	「おまえだけじゃない。」	→『中庭』	

●『中庭』

⑪	中门をくぐつて小道から奥へ	NO. 043, →⑱
	この先の建物のドアへ	→『兵舍』

●『兵舍』

⑫	104号室	炎の矢の札入手, NO. 043, →⑯	
	109号室	投げナイフ入手, NO. 043, →⑰	
	116号室	コボルトにハムをあげた	→『元ナツシュの部屋』
		コボルトにハムをあげてない	→『医务室』

●『????』

⑪	中门をくぐつて小道から奥へ	NO. 043, →⑱
	この先の建物のドアへ	→『兵舍』

●『医务室』

ハムを持っている	→⑭
ハムを持っていない	NO. 043, →⑱

⑭	「本当にくたくたなんだよ。」	NO. 043, →⑱	
	「じゃあ、ちょっと付き合おうか。」	条件を满たしている	NO. 041, NO. 042, →⑮
		条件を满たしていない	NO. 043, →⑱

⑮	「心配かけたみたいだな」	NO. 043, →⑱
	「いや、实は???」	LP－1, NO. 043, →⑱

●『对ワン战』

⑯	『炎の矢の札』を使う	LP+1, →⑱
	命乞いをする	→共通Ⅲ
⑰	ナイフを使う	LP+1, →⑱
	命乞いをする	→共通Ⅲ
⑱	グローサー・フルスを使う	LP+1, →共通Ⅲ
	命乞いをする	→共通Ⅲ

共通Ⅲ	NO. 045, NO. 044, →Episode3

①	やっぱり气のせいだ	NO. 046, →②
	气のせいじゃない	LP－10, NO. 066, →⑨

②	「なるほど、龙と言われれば……」	→共通Ⅰ
	「こいつが龙う！？」	→共通Ⅰ
共通Ⅰ	NO. 047, →③	
③	「さつきまでいた娘さんは谁なんだい？」	→共通Ⅱ
	「サンドイッチを作ってくれないかな。」	→共通Ⅱ
共通Ⅱ	NO. 048, NO. 049, NO. 050, NO. 051, →④	
④	「无茶だ！！やめろ！！！！！」	→共通Ⅲ
	「谁だっ！？」	→共通Ⅲ
共通Ⅲ	NO. 052, NO. 053, →⑤	
⑤	「そうだな……」	→⑥
	「おれは、やめとくよ。」	→⑥
⑥	ハンフリーのあとを追う	NO. 054, →共通Ⅳ
	余计なことはしないでおく	→共通Ⅳ
共通Ⅳ	NO. 055, NO. 056, →⑦	
⑦	「まあ、成り行きだしな。」	→共通Ⅴ
	「どちらかと言うとオウランに……」	→共通Ⅴ
共通Ⅴ	NO. 057, NO. 057, NO. 058, NO. 059	A →共通Ⅵ B →⑧

⑧	やはりフッチと一绪に……	→共通Ⅵ
	一人で黑龙を倒す	LP－9, NO. 063, NO. 062, NO. 065, →Last Episode

共通Ⅵ	NO. 060, NO. 061, NO. 062, NO. 064, →Last Episode

⑨	绿の方に话しかける	→共通Ⅶ
	青の方に话しかける	→共通Ⅶ
	话しかけない	→共通Ⅶ
共通Ⅶ	NO. 067, NO. 068, →⑩	
⑩	「どう言うことだ、ビッキー？」	→⑪
	「どう言うことだ、ミリー？」	→⑪
⑪	メグに说明をもとめる	→共通Ⅷ
	ミリーに说明をもとめる	→共通Ⅷ
	ビッキーに说明をもとめる	→共通Ⅷ

共通Ⅷ	NO. 069, NO. 070, NO. 071, NO. 075, NO. 072, NO. 073, NO. 074, NO. 071, NO. 076, NO. 077, NO. 078, →Last Episode

共通Ⅰ	NO. 079, NO. 045, NO. 079, NO. 080, →①	
①	「この、ガキ！！」	→共通Ⅱ
	「いい子だから、手纸を渡してくれ。」	→共通Ⅱ
共通Ⅱ	NO. 081, NO. 082, NO. 083, NO. 084, NO. 085, NO. 086, NO. 087, NO. 088, NO. 089, NO. 090, NO. 091, NO. 092, NO. 093, NO. 094, NO. 095, NO. 096	A：NO. 103, →The End. B：NO. 097, NO. 104, →See you later.

シスター・プリンセス
Sister Princess
If you suddenly become to have twelve sisters,what do you think? More over,they are so pretty,sweet,charming...and loving you so much!



Sister Princess

机种:PS	厂商:MEDIA WORKS	类型:AVG
发售日:发售中	媒体:CD-ROM×2	

参考三人的攻略理解游戏关键

所有的"哥哥"们都在等待这个《Sister Princess》吧?这次给大家带来的是可怜、雏子和卫的超详细攻略!!另外,在游戏前还会给大家讲解12个姐妹的详细情况。相信大家看完以后,即使最顽固的认为"我的妹妹才不象她们三个呢"的哥哥也可以安心游戏了吧!





基本方针

开始攻略的第一步!先记住这些吧!!

想要与可爱妹妹一起生活的第一步就是要将满意的妹妹变成"MY妹"。名字的称呼方法变化也是"MY妹"效果的一部分哦!



POINT1 不能太随意哦!如果想要做哥哥的话只有一心一意!





▲▶想要成功的话,千万不要错过发生的事件。

如果想和"MY妹"一起迎接HAPPY END的话就绝对不可以心浮气燥地随意游戏。因为如果常常三心二意接受其他妹妹的邀请,你很可能错过非常重要的约会!要抱着"被邀请的日子一定有事件发生"的心情进行游戏!幸运只会光临专心的人哦!

POINT2 血缘度的秘密!

血缘度表示兄妹的"血缘关系",系统设置了"好兄妹"和"实际上不象是好兄妹……"两种结局。另外,各妹妹的结局图表中,与其他人不同,亚里亚有三种,其他人有四种。



POINT3 CG模式100% 1PLAY达成不可能!



血缘度不仅影响结局,也会影响到中途事件的发生。结合结尾图表考虑的话,每个妹妹要游戏四次才可以达到这个目标。你一定要有心理准备哦。

POINT2 妹妹们的出现频率相同吗!?

妹妹的出现频率分为三组不同的情况。即使是喜欢的妹妹也不一定能够每天都见面!简直是人间悲剧啊!不过,游戏为所有人都安排了漂亮的结局,请大家放心哦!

第一组:几乎每天可以见面的妹妹



和主人公在一个学校上学的4人机会较多。都是传达爱的使者哦。

第二组:两天见面一次的妹妹



是与主人公不在一个学校的妹妹或者刚刚回国还没有上学的妹妹。有很多拥有特技的妹妹哦。

第三组:主要以活动为契机相会的妹妹



因为某种事情的发生为机会见面,大概三天一次的频率。一般用MAIL联络,机会不多,好好把握哦。

可怜攻略(非血缘编)



可怜成为你的恋人
通往非血缘结局之路！！

可怜的攻略法如果每天一起上下学的话应该没有什么难度。参考对话，并且留心可怜的愿望就会顺利达成。但是要小心有关料理的谈话哦，不好吃就说不好吃嘛……





日付	行动时间	场所	对象	选择肢
2月14日	起床	自宅	铃凛	カワイイよ、铃凛
	下校	–	雏子	出て行く
	放课后	–	–	(すべての妹を选择)
			千影	じゃあ、いただくよ
2月15日	起床	自宅	–	うん、もちろんいいよ
	昼休み	–	花穗	声をかけずに弃る
	下校	–	铃凛	分かったよ、仕方ないなあ
	放课后	–	千影	信じる
2月16日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	可怜	可怜を迎えに来たんだよ
	下校	–	可怜	どんな梦だったの?
	放课后	商店街	可怜	–
2月17日	午前	若草学院	–	–
	午后	公园	可怜	なにか用だったのかい?
2月18日	午前	商店街	可怜	じゃあ、取りにおいで
	午后	若草学院	–	–
	メール	–	可怜	なんか照れるなあ……
2月19日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	–	谁も诱わない
	放课后	商店街	可怜	–
	メール	–	可怜	おいしいアイスだったね
2月20日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	可怜	わかつた、いいよ
	下校	–	可怜	あんまり好きじやないよ
	放课后	若草学院	可怜	–
2月21日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	クツキーじゃないか?
	放课后	若草学院	可怜	–
	メール	–	可怜	マズすぎる
2月22日	登校	–	可怜	–
	昼休み	–	白雪	ゴメンね、行けない
	下校	–	可怜	……助けるに决まってる!
			可怜	扫除を终わらせていこう
	メール	–	–	仆も乐しかったよ
2月23日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	沏茶店に行こうか
	放课后	お果子店	–	–
	メール	–	可怜	わかつた、商店街だね
2月24日	起床	自宅	–	あぶり出しだな
	午前	お果子店	–	–
	午后	商店街	可怜	–
	メール	–	可怜	仆も乐しみだよ
2月25日	起床	自宅	–	行かない
	午前	お果子店	–	–
	午后	–	可怜	ランジェリ–売り场……かな?
			可怜	いいよ、いっしょに寝よう
			可怜	少女マンガ
			可怜	にぎる

日付	行动时间	场所	对象	选择肢
2月26日	下校	–	–	つなぐ
	放课后	デパート	可怜	–
	メール	–	可怜	パジャマをありがとう
2月27日	起床	自宅	–	もう少し寝る
	登校	–	可怜	–
	昼休み	–	白雪	美味しかったよ
			四叶	このままつきあよ
			花穗	ちょっと太ったかな
	下校	–	可怜	いつでもいいよ
	放课后	デパート	–	–
2月28日	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	–
	放课后	デパート	可怜	–
3月1日	起床	自宅	–	もう少し寝る
				それでも寝てしまう
	登校	–	可怜	いいんだよ、气にしないで
	昼休み	–	花穗	ゴメン、今日はダメなんだ
	下校	–	可怜	–
	放课后	デパート	–	–
	メール	–	可怜	明白お见舞いに行くよ
3月2日	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	亚里亚	ぬいぐるみにしよう
	メール	–	可怜	寝颜がかわいかったよ
3月3日	–	–	可怜	スリーサイズを教えてよ
			关耶	カグキすきるんだもん
			–	ウォータースライダーへ
			–	可怜たちのところへ弃る
	メール	–	可怜	水着、似合つてたよ
3月4日	午前	若草学院	可怜	–
	午后	公园	可怜	何も思い浮かばいよ
3月5日	メール	–	可怜	可怜のこと、よく见えたよ
3月6日	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	アメリカのボストンにいるよ
	放课后	デパート	可怜	–
	自宅	–	–	にっこり笑う
3月7日	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	–
	放课后	商店街	可怜	–
3月8日	登校	–	可怜	もちろんさ!
	下校	–	–	谁も诱わない
	メール	デパート	可怜	ずっと乐しみにしてるよ
3月9日	登校	–	可怜	–
	下校	–	可怜	好きに决まってるだろ
	放课后	デパート	–	–
	メール	–	可怜	游园地、OK だよ
3月10日	午前	–	–	そう呼んでもいいかもね
	メール	–	可怜	仆も乐しかったよ
3月11日	午前	若草学院	可怜	–
	午后	白井木学园	可怜	ちよっと行ってみるか
			可怜	许さない!

可怜

—血缘 END—

激动人心的一刻

这里为大家介绍血缘 END 的攻略。场所和对象如果是非血缘的话完全相同，因此这里省略。

2月21日

收到可怜的礼物

这天你会收到可怜制作的蛋糕。选择其他的选项结果也一样，要注意收发邮件哦。

2月22日

可怕！可怜被欺负了！？

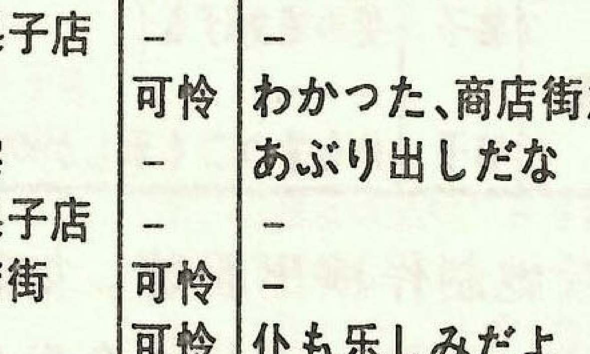
根据血缘或者非血缘在这里情节的展开完全不同。虽然要选择的内容没有区别，但是事件的发展完全不一样。要小心从事哦。

2月25日

让哥哥幸福的飞上天！？

今天是2人的"LOVE"纪念日!!

攻略中最让大家关心的就是发生过夜事件的今天吧。根据血缘或者非血缘来选择"一起过夜"或者"不一起过夜"。非血缘的场合多一个选择肢。虽然对所有的妹妹都是一样，但是发生过夜事件的今天对血缘度和好感度有非常大的影响，一定要慎重选择。



可怜攻略(血缘编)

日付	行动时间	选择肢
2月16日	登校	ちょっと道に迷っちゃつてさ
	下校	そんなの闻きたくないよ
2月18日	メール	今度だけだからね
2月19日	メール	待ちくたびれたよ
2月20日	登校	やつぱり远处してくれよ
2月21日	下校	肩たたき券、とか?
	メール	个性的な味だつたね
2月22日	下校	……他を搜そう
2月23日	下校	デパートに行こうか
2月24日	メール	明日はのぼせないようにね
2月25日	午后	ランジェリー売り场……かな?
		……やつぱりダメダヨ
		少女マンガ
2月26日	下校	つながない
	メール	またいつか行くよ
2月27日	下校	悪いけど、ダメだよ
3月1日	登校	确かに困るよ
3月2日	下校	果物がいいかな
	メール	治つて良かったね
3月3日	メール	もっと派手な方が好きだよ
3月4日	午后	家庭的なお嫁さんかな
3月5日	メール	夜更かししてちゃダメだよ
3月6日	自宅	叱る
3月8日	メール	见てたの、气づいてたよ
3月9日	下校	答えられないよ
3月10日	メール	正しくはローラーコースターだね
3月11日	午后	もう少し、校子を见よう……
3月12日	下校	谁も诱わない



雏子攻略(非血缘编)

这个爱撒娇的小家伙喜欢温柔和蔼的哥哥哦！

雏子的攻略与可怜一样不能忽略平时每天的上下学。当然，自由行动也最好去雏子所在的场所哦。也许有人觉得没有这个必要，太麻烦，那么，请你以非血缘END为目标吧，那样肯定没有任何问题。总之是开心就好啦！！



日付	行动时间	场所	对象	选择肢
2月14日				
2月15日	起床	自宅	-	うん、もちろんいいよ
	昼夜み	-	花穗	声をかけずに弃る
	下校	-	铃凛	分かったよ、仕方ないなぁ
	放课后	-	千影	信じる
	メール	-	雏子	仆も雏子と一绪に学校へ行くの乐しみだ
2月16日	起床	自宅	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	デパート	-	-
	メール	-	雏子	-
2月17日	午前	河原	雏子	-
	午后	白并木学园	-	-
	メール	-	雏子	-
2月18日	午前	お果子店	-	-
	午后	お果子店	雏子	-
2月19日	起床	自宅	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	お果子店	-	-
2月20日	起床	自宅	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	メール	-	雏子	ゆびきりげんまん……
2月21日	起床	自宅	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	お果子店	-	-
	メール	-	雏子	また游びに行くよ
2月22日	登校	-	雏子	-
	昼休み	-	白雪	ゴメンね、行けない
	下校	-	雏子	-
	放课后	商店街	雏子	-
2月23日	起床	自宅	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	ゆびきりする
	下校	-	雏子	-
	放课后	公园	雏子	-
	メール	-	雏子	仆も映画より雏子の方が好き
2月24日	起床	自宅	-	あぶり出しだな
	午后	-	雏子	买ってあげる
	午后	お果子店	-	-
	メール	-	雏子	仆もすっごく乐しかったよ

日付	行动时间	场所	对象	选择肢
2月25日	起床	自宅	-	行かない
	午前	お果子店	-	-
	午前	公园	雏子	-
2月26日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	手传う
2月27日	起床	-	-	もう少し寝る
	登校	-	雏子	いいや、急ごうっと
	昼休み	-	白雪	美味しかったよ
			四叶	このままつまあう
			花穗	ちょつと太ったかな
	下校	-	雏子	-
2月28日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
3月1日	起床	自宅	-	もう少し寝る
				それでも寝てしまう
	登校	-	雏子	绿色がいい
	昼休み	-	花穗	ゴメン、今日はダメなんだ
	下校	-	雏子	一绪に寝る
3月2日	下校	-	雏子	雏子をおんぶする
3月3日	-	-	关耶	カゲキスぎるんだもん
			-	ウォータースライダーへ
			-	可怜たちのところへ弃る
	メール	-	雏子	明日は见に行くから顽张ってね
3月4日	起床	自宅	-	ちょっと疲れてて……
	午前	白并木学园	雏子	-
	メール	-	雏子	今日は上手に顽张ったね
3月5日	メール	-	雏子	-
3月6日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	公园	雏子	-
3月7日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	公园	雏子	-
3月8日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	公园	雏子	-
3月9日	登校	-	雏子	-
	下校	-	雏子	-
	放课后	若草学院	雏子	-
3月10日	午前	デパート	-	-
	午后	白并木学园	雏子	-
3月11日	午前	お果子店	雏子	ママより美人になるよ

雏子

—血缘 END—

激动人心的一刻

如果想看到雏子的血缘END的话，那么游戏的方法就与非血缘结局的完全不同才行。也就是说，你必须要帮助雏子“自立”。另外，在3月11日以后血缘与非血缘的展开也发生区别，要注意。

2月24日

在电影院恋爱约会！？心情激动的两个人！！

与雏子的第一次约会是在电影院。必须注意的是，影响这次约会的除了当天的选择以外，以前的选择也很重要。如果是血缘路线的话，一定要仔细对应与雏子的谈话选择。

2月26日

哥哥与雏子一起愉快而害羞地制作衣装！？

雏子被选中为学艺会演出的主角，雏子请求你教她制作演出服装。如果你接受的话，从那一天起就会发生制作衣装的事件。不过，血缘路线的话只会听取制作的情况，遗憾。

3月1日

衣装完成！终于可以愉快地参加演戏了！！

终于完成了演出服装的制作，可是为什么雏子又来问关于衣服的颜色呢？奇怪。如果是非血缘路线的话怎么选择都没有关系，但是血缘路线就不一样了，仔细考虑的结果还是选择“兄离れ”吧。

3月2日

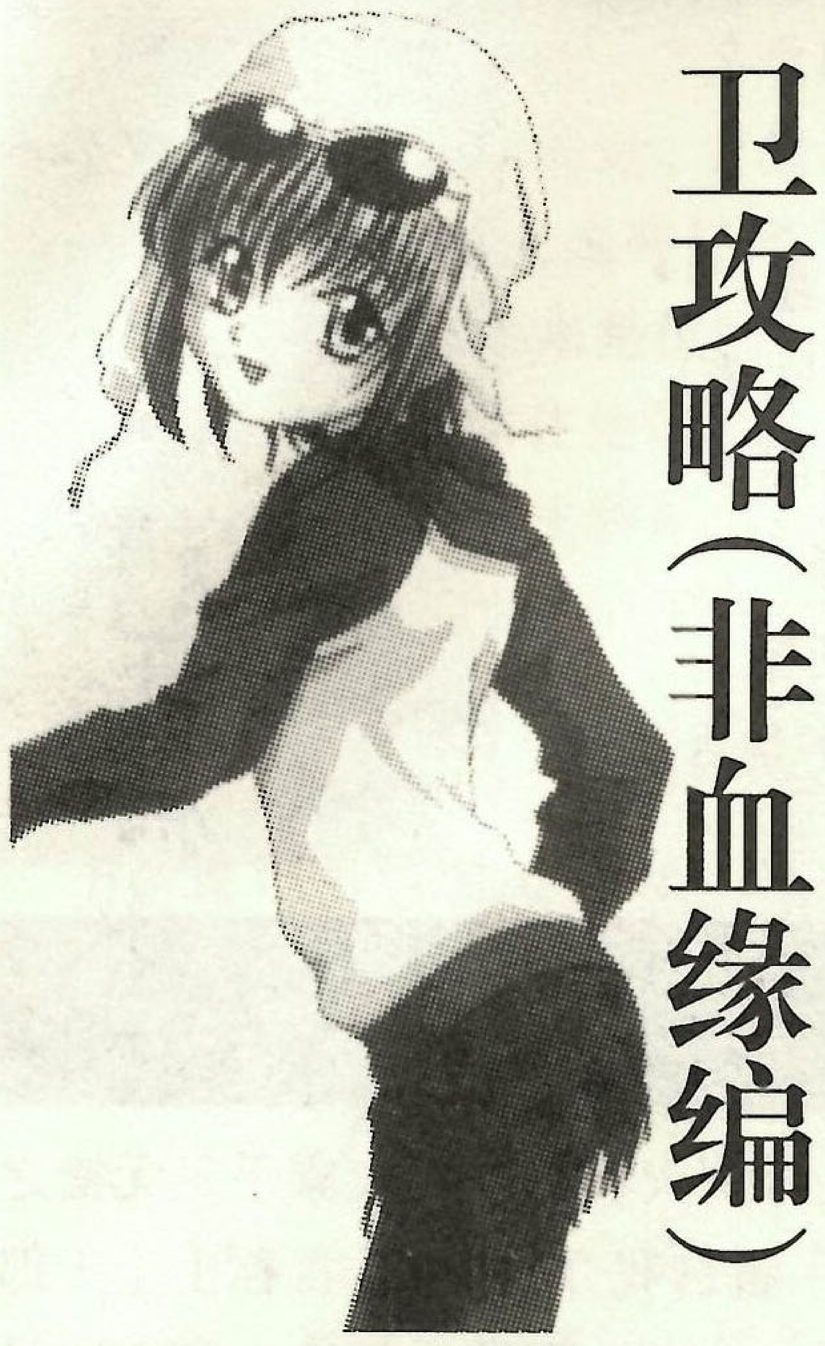
“走不动了”，今天雏子又开始撒娇了，哥哥你要怎么办呢？

汇演事件的第二天，雏子又来撒娇了。因为昨天的演出，累的“走不动了”，坐在路上。这时会出现两个选择：“おんぶする”和“步かせるか”。如果要实现血缘END的话，还是忍痛选择“步かせるか”(能自己走吗)吧！！



雏子攻略(血缘编)

日付	行动时间	选择肢
2月15日	メール	雏子の手も温かかったよ
2月20日	メール	また明日も一绪に学校へ行こうね
2月21日	メール	あれだけの广さがあれば十分だ
2月23日	登校	ゆびきりしない
	メール	分かった。乐しみにしてるよ
2月24日	午前	买ってあげない
	メール	仆も雏子の梦が见られるといいな
2月26日	下校	手传わない
3月1日	登校	プンク色がいい
	下校	一绪に寝ない
3月2日	下校	とりあえず步かせる
3月11日	午前	それは无理かも
3月12日	登校	ちょっと约束できないな
	メール	もう泣かないなら迎えに行くよ

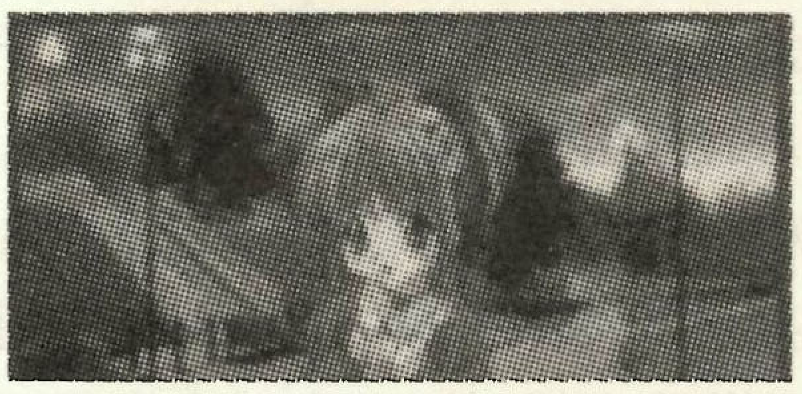


卫攻略(非血缘编)

要想和卫达到 HAPPY END 关键在于每天早上的慢跑

卫的攻略中最重要的是每天早晨的慢跑。因此必须要每天早起，千万不要连续乱按键，这样很可能会选中“再睡一会儿”哦！另外，2 月 27 日的白雪 MAIL 一定要看！！





日付	行动时间	场所	对象	选择肢
2月14日				
2月15日	起床	自宅	雏子	うん、もちろんいいよ
	昼休み	–	花穗	声をかけずに弃る
	下校	–	铃凛	分かつたよ、仕方ないなぁ
	放课后	–	千影	信じる
	メール	–	卫	今朝はすごく气持ちよかったよ
2月16日	起床	自宅	–	起きる
	登校	–	卫	そうだな。气持いいよ
	下校	–	卫	–
	放课后	デパート	–	–
	メール	–	卫	卫に会えないと寂いいよ
2月17日	午前	デパート	–	–
	午后	お果子店	卫	–
2月18日	午前	白井木学园	卫	见惯れちゃったよ
	午后	デパート	–	–
2月19日	起床	自宅	–	起きる
	–	–	卫	早く走ろうよ
	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	–	谁も诱わない
	放课后	デパート	–	–
2月20日	起床	自宅	–	起きる
	–	–	卫	卫をデートに诱う
	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	卫	–
	放课后	お果子店	–	–
2月21日	起床	自宅	–	起きる
	–	–	卫	人にもよるけど……本当~
	登校	–	卫	–
	下校	–	卫	–
	放课后	デパート	–	–
	メール	–	卫	明后日乐しみにしてるよ
2月22日	登校	–	–	谁も诱わない
	昼休み	–	花穗	ゴメンね、行けない
	下校	–	卫	–
	放课后	お果子店	–	–
2月23日	起床	自宅	–	起きる
	登校	–	卫	清タしい气分だよ
	下校	–	卫	–
	放课后	お果子店	–	–
2月24日	起床	自宅	–	あぶり出しだな
	午前	お果子店	–	–
	午后	商店街	卫	–
	メール	–	卫	明日は思いっきり游ばうな
2月25日	起床	自宅	–	行かない
	午前	–	卫	卫とスケート行くの乐しみ~
			卫	よせよせ、危ないぞ
			卫	ああ、任せとけよ
	午后	お果子店	–	–
	メール	–	卫	今度け负けないぞ
2月26日	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	卫	–
	放课后	お果子店	–	–
2月27日	起床	自宅	–	起きる
			卫	大丈夫だよ、气にするな
	登校	–	–	谁も诱わない
			–	いいや、急ごうっと
	昼休み	–	白雪	美味しかったよ
			四叶	このままつきあう
			花穗	ちょっと太ったかな
	下校	–	–	谁も诱わない
	放课后	公园	–	–
	メール	–	白雪	必ず行くね
2月28日	登校	–	–	谁も诱わない
	授业	–	–	若草学院へ行く
	下校	–	–	谁も诱わない
	放课后	公园	卫	–
	メール	–	卫	今度十分 で练习しような
3月1日	起床	–	–	起きる
	–	–	卫	一绪に寝る
	登校	–	卫	–
	昼休み	–	花穗	ゴメン、今日はダメなんだ
3月2日	下校	–	卫	えーと、ひな祭りだよね?
	放课后	河原	卫	–
	メール	–	卫	みんなに会えるのが~
3月3日	–	–	关耶	カゲキすぎるんだもん
			–	子どもブールベ
			–	可怜たちのところへ弃る
	メール	–	卫	卫、大人っぽくなったな
3月4日	起床	–	卫	よし、一绪に练习しよう
	午前	お果子店	–	–
	午后	お果子店	–	–
3月5日	メール	–	卫	–
3月6日	起床	–	–	卫をスノボに诱ってやる
	登校	–	–	谁も诱わない
	下校	–	卫	いいね、カツコいいよ
	放课后	商店街	卫	–
3月7日	登校	–	卫	–
	下校	–	卫	–
	放课后	お果子店	–	–
3月8日	登校	–	卫	–
	放课后	デパート	–	–
	メール	–	卫	心配かけてごあんな
3月9日	登校	–	卫	–
	放课后	デパート	–	–
3月10日	午后	お果子店	–	–
	メール	–	卫	明日スノボ教えてくれよ
3月11日	–	–	–	ダメだよ、ムリしちゃ

卫

—血缘 END—

激动人心的一刻

想要达到与卫的血缘 END，关键是“每天早晨的慢跑交流”。通过运动不断与卫接触，这样才能够有更多机会和她交流沟通，千万要耐心，考验你耐力的时候到了！！

2 月 15 日

喜欢运动的兄妹在空气清新的清晨慢跑！

想要看到和卫的结局的话，不可缺少的是每天早晨的慢跑锻炼。但是，如果想要血缘结局的话，当被问到感想的时候一定要回答“もう筋肉痛~”。虽然卫会感到失望，但是为了到达结局那也是没有办法的事情哦。

2 月 25 日

在溜冰场的火热约会！！

既然是和卫约会，当然地点都是与运动有关啦。但是，目标是血缘 END 的场合应该尽量选择远离运动的选择肢。所以这里可以选择“卫たちの学校を见たくてさ”（想看你学校的样子）这种与溜冰完全不搭边的选择项。

2 月 28 日

原来卫也有不擅长的运动啊！！

在卫学校的球技大会上意外地发现了卫的运动弱点！注意要使用 MAIL 回信哦。

卫攻略(血缘编)

日付	行动时间	选择肢
2月15日	メール	实はもう筋肉痛で……
2月16日	登校	何だか寝不足で……
	メール	宿题がんばれよ
2月19日	起床	今日はやあとかない?
2月21日	起床	ただの迷信じゃないかな
	メール	卫に会えないと寂しいな
2月23日	登校	うん、まあね……
2月24日	メール	スケートは久しぶりだな
2月25日	午前	卫たちの学校を见たくてさ
		他の人の迷惑になるよ
		ああ一任せとけよ
	メール	卫が喜んでくれて良かったよ
2月27日	起床	何かあったのか?
2月28日	メール	ごあんな、看き见しちゃって
3月1日	起床	一绪に寝ない
3月2日	メール	美味しい料理が食べたいな
3月3日	メール	卫の水着、カツコ良かったよ
3月6日	下校	卫とお前いにしたいな
3月8日	メール	卫はホントに足が速いな
3月10日	メール	明日起きられるか不安……

幕末降临传

类型:RPG	厂商:BANPRESTO & PANDORA BOX
机种:SFC	超任博士磁碟编号:SF32019

作为SFC上《ONI》系列的第二作,本人认为是《ONI》在各机种所发售的系列游戏里最好的一部作品。圆形的战斗舞台,华丽的战斗动画,《鬼神降临传》里主角们的“友情”客串,都曾给许多玩家留下过感动。时值PS版《ONI零一复活》发售,在这里为大家奉上阔别已久的《ONI—幕末降临传》的剧情攻略。

操作指令:

A键:确定 X键:调出状态表
B键:取消 Y键:地图及所在位置
SELECT键:同伴间的交谈(提示剧情)
状态表中:按Y键可查看及更换同伴
后期可提高乘船所在等级与装备。
按START键,进行几项设定的变更。
后期可选择人物行进战斗状态下是否变身。
(L,R左右移动人物,A键变身。)

老游戏回放——超任篇

序

元治元年,京城里专管降魔除怪的新撰组(?是这个作用吗?),针对近来妖怪猛增的情况,组长近藤勇决定重新编组并吸收新队员,命名为“影之新撰组”。原组织内高手壬生十郎太受命踏上寻找人才的道路......

饭田町,狩猎归来的大和丸在村口与太郎分手回家,母亲叫大和丸在自家取出“文箱”(大屋下方),内装大和丸亡父遗物宝刀。太郎此时跑来说村里有个小孩被妖怪抓走了。大和丸来到町外西北方向的丸山,在洞中打倒妖怪救出了人质。回村众人相见正在高兴的时候,妖怪赶来趁乱打倒大和丸。在大家手足无措之时,一个独行剑士打死了妖怪。一番自我介绍以后,自称壬生十郎太的剑士与大和丸约定富山村见。夜里,辗转反侧的大和丸向母亲倾诉了这些经历并得知亡父也是降魔高手,心里感觉自己天生就应该为这种使命所驱使于是下定决心与十郎太相见。早上,从爷爷手中得到宝物,从喜助手中得到草药,在道具屋上方又找到一个同行者(注:有别与同伴,同行者会在战斗里随机出现帮助大和丸一行人),便辞别亲友上路了。

第一部分 修行

北行富士山,找到十郎太并随其来到东面怪物聚集的皆神山,一场激战后,十郎太十分满意大和丸的武艺及人品。于是二人来到京都(西南方面),见到新撰组的各主要成员冲田总司、近藤勇、士方岁三等人,在此接受入队考验。玩到此处,玩友必须逐项完成屋中各新撰组组员所提出任务。下面是各任务介绍:源三郎,来到京都内西南方角的桥上,有一女子来请求大和丸等人送她回家,此处回答是她会现出原形,原来是水下的落水怨灵,干掉她;左之助,京之神社(北面)火光中出现魔兽ヌェ,法术对它没有用,必须多带点药草;藤堂,在道具屋屋右上方角落找到茶碗小僧;新八,在组织大屋右边屋中从小孩身上赶走附身灵;斋藤,京之寺(东北方角)消灭魔鼠;冲田,这个任务最麻烦,先在京都中遛一圈,在新撰组总部大屋右边桥前有四棵柳树,在圈成的四方形对角线中站着等亡灵出现。

任务完成的非常成功,而与此同时,岛津家当主身怀野心擅自开启了封印已久的灵穴,使妖怪横行于日本大陆,将军不得已求助于影之新撰组。大和丸接到任务后首先前往出云村(京都西北处)寻找掌握灵穴秘密的才神一族。来到出云村后发现才神家已经是一片废墟,在房屋废墟中间发现了床下密道,下去后找到女孩才神夏芽。她是才神家灭家惨案的唯一生还者。夏芽带大和丸二人来到才神家世代守护的圣地——八束山(村之南方),洞口有封印,只有夏芽之兄才神冬夜才能打开,但他远行未归。下山时,新撰组队员赶来告知富山村附近大岩妖魔丛生。由于此处与大和丸的家乡饭田町极近,大和丸担心母亲安危,于是三人急忙赶回去。确认母亲无事后,又来到富山村,见到大石神社的神主,神主说神社已经被霸占。出村往东来到大石神社,一个神秘的声音响起,按提示在后面一排树左起第二棵前调查,地面出现洞口。那个声音又指挥三人来到地下灵穴,此时灵穴里闪出巨大光芒。声音说:灵穴的暴走将造成树木枯黄,动物灭迹。一片蓝光中石之神出现,被大和丸三人击败得到御灵石,声音又叫夏芽上前举行仪式,封印了灵穴。但是暴走的灵穴并不只有这一个,所以还要去别处找出灵穴并将它们全部封印。

大和丸一行来到日光村,一个老妇人寻求帮助。大和丸护送她来到江户,在此收了一个大相扑士作同行者。继续朝东北方向走,在宝珠山顶寺庙中拜访了僧侣,询问进山方法,他要求大和丸去ひぇぃ(飞影)山取到圣火,才可送给仓库钥匙开启左手的密道。众人来到京北面的飞影山顶取到圣火回宝珠山换到钥匙,开启了仓库门(仓库里有两处秘道可找到宝物,墙上有裂纹记号),在此阅读洞口的封条,进入找到灵穴封印后出现了名刀“大典太”,从刀上感应到先辈除魔师北斗丸战斗的情景。出洞后又得到消息说六甲村妖怪横行,于是出发前往六甲村。六甲村在京都西北方,十郎太家父壬生一郎太在此开道场。在十郎太家住下后,夜里夏芽和大和丸闲聊,一郎太带着一个女人进来,两人大吃一惊,原来这个女人便是十太郎,她一直女扮男装(美……美女诶……)。第二天,道场的三个弟子也加入队伍,向村南妖怪横行的荒地前进。奇怪的声音又出现指引众人跑步踏上地上有符号的地方,到了一个巨石挡住的洞口,宝刀大典太劈开了巨石,封印住灵穴后又出现一柄刀,其状极似大典太,正惊愕之间,被打败的妖怪叫来了同伴,新出现的宝刀将妖怪击退。宝刀大典太与新宝刀交谈起来,这刀名叫“数珠丸”,除了它们两还有几把宝刀长眠地下,镇住各地灵穴。每把宝刀都有一个专用者,除了他们谁也装备不了。虽然其数值很低,但是它们也可以像人一样通过累计经验值提升等级,等级高了会成为每个角色的最强武器。

大和丸一行来到日光村(富山村之东),经打听得知所需的青色宝珠是村长的家宝。见到长老,他正为村子每年给妖怪上贡的事而忧愁,今年的贡品是村长的女儿。村长在得知众人的来意后,竟提出让夏芽替代他女儿做贡品。夏芽为了得到村长的青色宝珠

竟然答应了这个条件。フタラ山顶，夏芽作为贡物一人留下，大和丸和十太郎埋伏在附近。突然天暗了下来，猿神出现，正准备对夏芽下手，三人连手将猿神打倒。猿神还想垂死挣扎之时，远处飞来一物将其杀死。原来是位旅行的除魔师前来援手，他看众人无事刚想离开，夏芽叫住他认出是自已的兄长才神冬夜。冬夜得知此事来由，怒气冲冲去找村长算帐，三人追到村长家劝阻趁机叫村长交出了青色宝珠。回到八束山，冬夜解开了洞口的封咒，在地下打倒了三只毒虫。下一个目标是高千穗的灵穴。西行在码头乘船到九州，顺海岸南行到高千穗先记录一下（还可以买到最新的强力防具）。往东北走，找到一处大瀑布，景色美不胜收，在这击败水蛇怪进入水下，封印了灵穴并得到宝刀三日月。在瀑布前，宝刀三日月告诉众人下次要去的场所。（大和丸在高千穗南面的村落，完成情节可学到新法术）。

回到本洲，来到户来村（大陆极东面）附近的十和利山，却无法进入。回户来村得知一老妇人持有的四块石板可开秘道，但必须拿东西交换。无奈来到十和利山西边的大森林中，在地上找到四颗大葫芦状的草药，再回去找老妇人，得到石板打开山之秘层。密宫共有六层，途中有两处可记录进度及恢复体力，在深处地上有三个石柱呈三角形处可以取得宝刀“童子切”。封住灵穴后惨遭群妖追杀，大和丸四人寡不敌众来到山洞外用御灵石封住秘口，夏芽体力不支昏了过去。回村住下，早晨听到户外人声嘈杂，原来是一家人送男人远行，从他们那里得知四国剑山有灵穴出现。

在冈山村见到摆渡人，渡海来到别府村见到历史名人坂本龙马，向下来到山城村。一进村，几个少女谈论剑山的财宝，见有生人来便跑开了。村中遇见一个叫ひふみ的女人说她的恋人可帮助大和丸去剑山，但是他现在被抓了起来。大和丸答应救人，来到左方大屋（原有两武士阻止进入的地方），见门口空无一人，于是冬夜建议从后门近入。在大屋后右上角紧接的小屋找到入口，进入地牢，见到武士伊藏及爪牙拷问被捕男人ゆうま。大和丸打倒侍卫又将伊藏锁进牢房，救出了男人ゆうま。回见女人ひふみ，却发现原来她是一只猫精所变。ゆうま说出了寻找剑山入口的秘诀，必须在山四周的五个寺庙拿五件宝物放在山上五根石柱才能打开隐藏入口。大和丸依次拿到秘宝の指轮（1）、秘宝の本（2）、秘宝のカギ（钥匙）（3）、秘宝の水晶（4）、秘宝のつぼ（壶）（5）。在山顶按十二点、九点、七点、五点、三点分别放置（4）、（5）、（1）、（2）、（3），这样就可以开启通道了。在山中灵穴里，宝刀“鬼丸”被冰所困。冬夜、夏芽合力封住灵穴后，突然有迷魂药抛来，原来是伊藏捣的鬼。打跑伊藏从赶来的土方口中得知京都有事情发生……

大和丸回到京都在新撰组总部与将军会合，一起来到飞鸟灵穴（京之南）。在石舞台读过石上文字谜后，调查后面一排神态各异的石像，依次调查左第六个、右第四个、右第二个、右第三个后会发出阵阵咔咔声，进入地下飞鸟之穴。伊藏也闻讯赶来，现场一片混乱。在灵穴前大和丸等人得到蕴藏巨大力量的秘术——“转身”可使攻击力、防御力增高。

一路北上来到大陆极北的海岸之村，找到船夫却无船可乘。依村人所说南行至龙之森林，在尽头空地有一株参天古木，大和丸打败了固执的木灵，怒气未消还想烧毁森林。夏芽及时劝阻他打消了这个念头，木灵连忙同意供应木材，并替大和丸做了木筏。回村见到船夫，将木筏放在海边后，人鱼出现拉木筏渡海。

第二部分 异国他乡

在函馆村的旅馆，大和丸遇到一个异族人リッシュ（利休）及手下ティンバ（丁巴）。大和丸上前帮助丁巴搬货，他表示谢意。第二天天发现人去馆空，大和丸向馆中一女子询问（问两次），发现她竟然听得懂异国人的语言。在村外右方温泉处，大和丸依村人所说泡进水中，恢复了连日来的疲劳。听到有人来赶忙躲了起来，见利休等人来，并枪杀了带路村人。大和丸不小心弄出了声响，不得已跳出与利休对峙。可惜却让利休跑了，丁巴留了下来，众人与他交谈，丁巴希望大和丸能送他回故乡，但现在问题是找灵穴。在函馆村记录石像旁左侧有一男子两次交谈后，他说从村北东行，有一山间住有吃人妖怪。来到北东洞穴，将军及冲田、土方等人皆在。在洞中打败怪兽，它身下出现一洞，灵穴在里面，在一处泉水前调查手回去见将军，正好听到了不该听的秘密，原来将军是这件事的真正幕后者。大和丸和将军等人大打出手，冲田趁乱与大和丸低语，大和丸假装逃跑离去。在途中丁巴告诉大和丸关于故乡圣地的事，听后大和丸疑惑不解，在丁巴的故乡竟也有相同的灵穴。于是大和丸等决定与添巴去圣地看看。

回到横滨（江户之西）在道具屋可买到宝物ぐじゃぐのはね（孔雀的羽毛，可瞬间移动到已经去过的地方）还借到了一万元钱。在右手的码头，将木筏交于一位老者。第二天，老者将木筏改造成渡海航船（以后每升几级可回来花钱请老者改造），在道具屋买齐弹药及维修工具，作好准备后就可以开始“大航海时代”了。

渡海东行，经过激烈的海战和水底鱼怪的袭击后来到了一块尚未开拓的大陆（现在的南美洲）。上岸后丁巴先行离去，并留下联系地址，大和丸在码头村镇みなょ町闲逛一番沿峡谷东行，向右下方来到草原之村，见到丁巴，说灵穴在南方。途经ダヲソデ村，南行一条河川阻住了道路，众人挑战水中的水魔，反失手被擒。在水下牢房，一个叫ャィレソ的女人放出了大和丸，叫他去拿“たでぃろの羽根”。从牢房左方出水面，来到西北的虹之森，发现几棵跟龙之森林相同古木。大和丸向古木求取“たでぃろの的羽根”，古木们分别提出条件要：“绿のベール”、“赤の水がめ”、“橙の腕轮”、“青の角笛”、“紫の水晶”、“黄の石板”、“兰の镜”。最后一个是十个“ヶロ ス”，此物在森林周围杀死小女孩样的怪物才可凑齐。一番忙碌，终于得到了“たでぃろの羽根”。回河川那女人插上了羽根，托大和丸过了河川。

来到ヒル村，收了一个同行者。听人说南面有食人怪，此处答“是”可得到“とりでのカキ”南行经过一个废弃大屋，在人食い山打倒食人怪。再南行到遗迹之村，在神殿里找到“黄金的のティァラ”在下方屋中看到一个魂灵，在她站过的左边放置“黄金的のティァラ”，魂灵出现，是个少女，选择不战斗的话她会送给大和丸“黄金的のティァラ”和“ェメヲルドピァス”。出遗迹东行なぼき的谷，用“黄金的のティァラ”打开洞口，在洞口碰见并战败怪物スピリット后，ピァス出现。怪物竟然提求要众人相助，在灵穴边发现尸体。利休出现，原来他是这个王国灭绝的凶手。将利休打跑后，怪物进入尸体变成战士スクゥント。在灵穴发现宝物“不思议なきかい”。回遗迹之村，スクゥント和女王タミァヲ相见，女王魂魄放心的消失了。悲伤的印安战士スクゥント要求一人静静，

众人在遗迹神殿住了一宿。

第二天早上，大和丸在遗迹前见到了邪恶的三博士，他们大言不惭的公开承认灵穴是他们设置的。三博士的灵魔兽击倒了大和丸、十郎太和夏芽，冬夜一人苦苦支撑，直到スクウント赶来才倒下死去。三博士被吓跑了，痛失伙伴的大和丸辞别スクウント来到河川，未想到他赶来加入队伍。重新组织的“影之新撰组”出发了。途中在ダウソデ村给スクウント买新装备，在草原之村碰见一个日本商人可买到较强武器。渡海回横滨，将军出现。面对将军的重利引诱，大和丸决定选择“不”，拒绝与将军联手。他要靠正义力量来拯救日本。

第三部分 使命

在横滨坂本龙马家住下，夜里神秘的声音再次响起起，叫醒了大和丸。他指示下一个任务应该去函馆之灵穴。在函馆村灵穴，渡海而来的三博士新研制的灵兽再次被打败，三博士见势不妙又跑了。将军“驾到”诬陷众人，危急关头一道亮光将大和丸转移到别处。神秘声音的主人イヒカ和へぃたぃ神官终于现身，说出了灵穴的来龙去脉以及暴走原因，并加入队伍。出来发现是身处ぁぱぃノ村，在此好好整顿一下。

回到横滨之西富士山，在山中灵穴发现了将军一伙，当只留下冲田一人时，大和丸上前询问，冲田却变成怪物与众人博斗，最终倒在十太郎的剑下。将军一伙回来将大和丸四人关在了山洞里中，与此同时三博士杀死了新撰组组长近藤勇……众人冲出洞外时看见三博士在富士山上建了一座高塔。

大和丸和两神官讨论一番以后来到高千穗的北西方龙潭，在地下水路脱出来到地下王国。见过长老后，在村中购买了各种武具和道具，这是最后一次补给机会，一定要精打细算。

回富士山在洞口前选择“战斗”。爬上山顶，钻过火山爬上高塔，此处的迷宫虽然有些麻烦，但对于已然攻关至此的玩友应该已经不在话下，其中难点是在最后一道关卡。必须先去左通道杀死灵兽，再杀此关闸门前灵兽，才能拿到钥匙开闸。杀死最强的灵兽后，将其守护的“へビのぐひか”在电力装置上插入破坏了灵力收集，三博士再次逃跑。下塔后解救被灵兽袭击的人们，土方赶来替大和丸掠阵。大和丸毅然进入山洞追杀三博士，此时以前的十几位途中加入伙伴全部离去。一路血战打倒三博士自身变成的灵兽，大和丸最后面对的是改造过的利休。利休所变的超级灵兽有一只爪子，一只头，一只黑手掌。决窍是先打头再打爪子，最后打手掌，应该使大和丸四人处于转身状态，使用能让全队加满血的道具及时补救，在四人坚持不懈的攻击下，终于将利休击毙。大和丸四人已经精疲力尽了，法力不够封住灵穴，为了拯救国家，四人舍身跳入了灵穴。

灵穴全部封住，妖怪消失了，人们又开始过上了平静的生活。一切好象都没有发生过，那以后的故事，谁也无法得知。住在横滨的坂本龙马却得到一个海外的小道消息，大和丸他们并没有死，欣喜若狂的坂本龙马冲到码头——一轮红色的太阳跃出海面，幕府的时代宣告结束，太平盛事已经来临，新的历史大变动将登上舞台，这就是——明治维新。

神降一览表

神降名	效果与得到地点
しゃニぅきっどぐぅ	向敌全体发动地属性的攻击 交给新泻村的男子三片どぐぅ瓦片(丸山・出ちれずの森・八東山)
ぁめのたじかちぉ	向敌全体发动无属性攻击 与八户村男子进行单挑，胜利后即可获得
いなりし人	我方全体攻击力上升 将2000元付给鹿儿岛村一名欺负狐狸的男子
シーサー	我方全体精神力上升 我方全体精神力上升
なちぇ人て人	可回复异常状态以及500点体力 和山城村的柳交谈，交给他金刚杖(打倒石神后获得)
くしなだめ	向敌全体发动水属性的攻击 在新村与来袭的蛇妖连续交战2次，获胜后即可获得。
じざぃて人	向敌全体发动风属性的攻击 在横滨左下方的灯笼供奉(药草、圣水、春眠の粉、灵系草)
ぐ人だりぉぅ	回复我方全体的灵力200点 在户来村的水池前举起于北海道之后取得的枪(冬夜需在场)
アャル・カチ	向敌全体发动无属性的攻击 从アメリカ回日本后(与龙马重逢后)打赢人食ぃ山的ジャバォック
ドラィアード	向敌全体发动无属性的攻击 向アメリカ海岸南方的小岛上的ドラィラード交谈即可获得。
ヒューィ	可吸收敌全体的MP和突然侵略ボート村的白人战斗，胜利后即可获得。
かるちぉぅ	向敌全体发动炎属性的攻击 在山城村得到(なちぇ人て人)的话，即可在皆神山获得
こ人ごぅゃしゃ	向敌全体发动无属性的攻击 没做过半点坏事，能正确回答北海道神社的金刚夜叉所提出的问题
せぃまどぅじ	向敌全体发动光属性的攻击 拿到其它16种神降后，通过九州的洞窟。
ィーフリート	向敌全体发动炎属性的攻击 在ヒル村得到バァさま的祝福の粉，再加上ゲラソデ村的テソトの炎
ジソ	向敌全体发动风属性的攻击 在ヒル村东方荒地时，业在70以上(称号为ぉぇちぃに人以上)即可。
しちふくじ人	NPC会在每一轮战斗中登场 业为100时，(称号为かみさまみたハ时)，在主角家过夜即可获得)

编者的话：

在次世代主机做主流的今天，几乎所有的游戏杂志都在围绕着PS、DC、PS2等等做文章。这次PALADIN同志将此款于1994年发售的经典超任RPG的攻略登出来，被CLOUD和星辰戏称为“的确有拼死吃河豚的拼劲”。MADJOJO在邮通社里不是答应过大家会让我为大家刊载一些FC、MD、SFC的老游戏攻略吗？为了避免编辑部的两层小楼不被谜之异次元生命体的疯狂暴走所暴发出来的能量摧毁，PALADIN从他那散发出阵阵纸张霉味的旧笔记本里翻出这款《幕末降临传》的完整剧情攻略。如果以后定期刊出其它老游戏的攻略(当然不会占很大篇幅)，大家是支持还是反对呢?望来信告知。

史上最高对战游戏超大专辑

锐意制作中，堪称史上最完全格斗游戏专辑的《格斗秘笈 2》(暂定名)即将在五月与大家见面。以"最新,最全,最权威"为目标而制作的格斗游戏读本，必然将给身为格斗迷的你以不一样的震撼和感动，全书以权威性实用性为主旨,兼顾趣味性和观赏性。将市面上最新的格斗游戏大作，包括家用机和业务用机的所有王牌作品一网打尽全部收集。

从基本出招表,技解析到连续技分析,玩友们期待的格斗大作将被从头到脚进行滴水不漏的解剖。独家权威资料披露将你了解游戏背后的故事，爆笑格斗四格则让你在练习之余开怀一笑。目前可以部分披露的机密制作情报如下:

五月隆重上市

格斗秘笈 2

1. 大期待 KOF2000 全面分析。
2. 罪恶克星 X 完全格斗教程——成为罪恶高手之路。
3. CAPCOM VS SNK，SNK VS CAPCOM 强化版的全面介绍和分析。
4. 超级格斗游戏大作 VR 战士 4 进阶教程。
5. 大好评期待的"死或生 3"。
6. 格斗游戏背后的秘密。

所有的格斗迷，让大家久等了

如果你是菜鸟,《格斗秘笈 2》能让你变成高手，如果你原本就是高手，那么它足以令你傲视群雄独孤求败。可以这么说,作为格斗迷,你所想要的,在这本书里,全都可以找到。

本书封面待定



ISBN 7-5374-0256-6

ISBN 7－5374－0256－6/G·60
定价：10.00 元